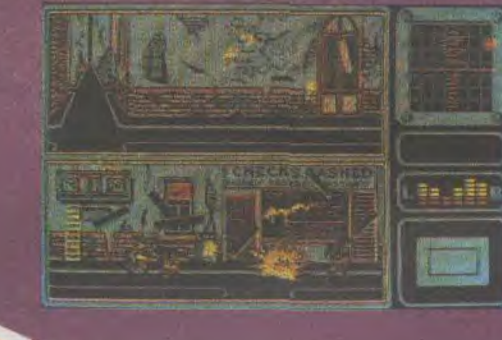
AMSTRADEBDO ET P.C.

N°9 7 F.
17 décembre 1986
Belgique : 54 FB - Suisse : 2,20 FS
M-1636-9-7F



MANHATTAN 95











EVITEZ LEUR CE TRISTE SORT !

IL NE VOUS RESTE QU'UNE SEULE CHANCE...





UN CRIME PARFAIT ?



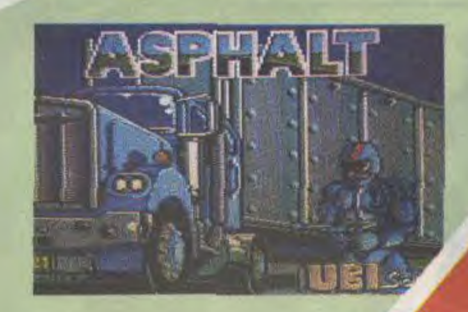
Système d'Animation de Sprites

- Editeurs de sprites mode 0, 1 et 2 avec organisation des tables.
- Commandes des animations. Possibilités de les incorporer dans vos programmes.
- Interface avec éditeur d'écran.
- Démonstration incorporées.

- Tracé des chemins
- Editeur de caractères
- Un vidéo-sprites
- Une démonstation de mode 0



GRAPHIC CITY



ASPHALT

1991 - NEW JERSEY

UNE AUTOROUTE MORTELLE...



SUR DEUX DISQUETTES

FER ET FLAMME

100 % JEU DE RÔLE...

VAINCRE



Je désire recevoir les logiciels suivants pour Amstrad :

- ☐ FER ET FLAMME - 2D - 295 FF
- ☐ MASQUE - DIS - 195 FF
- ☐ ZOMBI - DISC - 180 FF
- ☐ MANHATTAN 95 - DISC 180 FF ☐ CASS - 140 FF
- ☐ GRAPHIC CITY - DISC 195 FF ☐ CASS 150 FF
- ☐ ASPHALT - DISC 180 FF ☐ CASS 150 FF

UBISOFT 1, Voie Félix Eboué - 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

NOM : ____________________

ADRESSE : ____________________

CODE POSTAL : __________ VILLE : __________

AH

Directeur de la publication : Gérard CECCALDI

Rédacteur en chef : Philippe MARTIN

Directrice technique : Benoîte PICAUD

Secrétaire de rédaction : Karim BOUDOU

Secrétariat : Martine CHEVALIER

Maquette : Jean-Marc GASNOT, Jean-Yves DUHOO

Le dessin de couverture est de : THIRIET

Ont participé à ce numéro : Alian, Sylvain de Cazenave, Chérif, Stéphane Legras, Jean-Patrick Mandelieu, Nikita, José Ricardo, Pierre Rital, Spiral, Richard Wolfram, Olivier Zythum.

Editeur : SHIFT EDITIONS, 24 rue Baron, 75017 PARIS. Tel : (1) 42 63 82 02. Télex : 281260F SHIFT

Distribution NMPP RC 83 B 6621

Imprimerie : Dulac et Jardin SA, Evreux.

Chef de publicité : Véronique PELOSO, Tel : (1) 42 63 49 94.

SOMMAIRE

EDITO

Les éditeurs français sont à l'honneur. Ere informatique, Loriciels et Ubi Soft vous proposent trois jeux d'une classe exceptionnelle. Le premier, SRAM2, synthétise tous les attraits des meilleurs jeux d'aventure. Le second, BOB WINNER, innove par ses décors digitalisés et son animation époustouflante. Le troisième, FER ET FLAMME, nous ouvre magistralement les portes d'un nouvel univers, le jeu de rôle. En avant-première, nous ne pouvions manquer de vous présenter ces trois petits chefs-d'œuvres.
Ere informatique, Loriciels et Ubi Soft donc, trois firmes à leur zénith. Sans oublier Cobra Soft, qui accroît l'intérêt de ses logiciels en leur ajoutant un attirail, unique au monde, d'accessoires et de notes. Tous ensemble, ils nous montrent qu'en développant spécifiquement leur produit sur AMSTRAD, ils atteignent un niveau de qualité que les éditeurs européens peuvent leur envier.

Philippe Martin.

AMSTRADEBDO ET LORICIELS vous offrent 100 LOGICIELS

Inédit, varié et passionnant : BOB WINNER ou comment passer des heures à vous éclater et vous faire éclater dans un jeu à la technique époustouflante. LORICIELS vous offre cinquante disquettes de ce chef-d'œuvre et



comme de coutume, AMSTRADEBDO double la mise.

Pour recevoir une disquette de BOB WINNER, pas la peine de nous soudoyer, une carte postale avec vos nom et adresse complète suffit et vous participerez à notre tirage au sort.

AMSTRADEBDO, CONCOURS BOB WINNER, 24, rue Baron, 75017 PARIS.



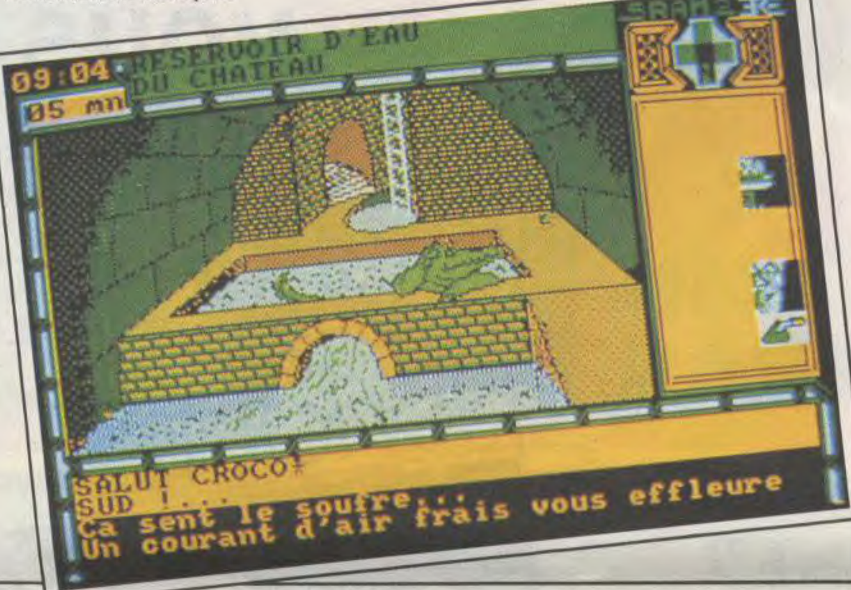
SRAM 2

ERE INFORMATIQUE



SOUVENEZ-VOUS DE SRAM ET DE SON MONDE MAGIQUE. Vous l'avez parcouru il y a peu (six mois pour être exact). CHINOMEH, l'affreux prêtre, gouvernait le pays avec dureté et corruption. Il avait jeté le roi EGRES II, héritier légitime du trône, au plus profond de ses oubliettes. Aidé par la sorcière EDUALC, dont certains vénèrent aujourd'hui encore, les seins... heu, le saint nom, et par un étrange ermite, vous avez réussi à renverser l'usurpateur... Vous voici maintenant revenu sur SRAM, au cœur du troisième système...
Le boulot n'est pas terminé. En six mois, EGRES, en bon homme du pouvoir, a tourné sa veste et s'est changé en un tyran sanguinaire. Quoi ? Mais ça change tout ! Foi de moi, ça ne se passera pas comme ça. Je vais restituer le trône au brave CHINOMEH (lui, au moins, il annonçait la couleur).

BRRR. C'EST GLAUQUE PAR ICI. Mais, après tout, pour commencer une aventure digne de ce nom, rien de mieux qu'une crypte suintante. Quatre tombes : j'ouvre la première. OUARGH, un mort-vivant... Aussi sec, je repousse le zombi dans sa boîte. Essayons la seconde bière, celle du roi EGRES I, le procréateur infâme de l'actuel oppresseur. Un escalier, descendons... Un fleuve sous-terrain, stoppons... Une chaîne, tirons...
Un canot, grimpons... Des gardes à mes trousses, fuyons... Remis de mes frayeurs, je vogue gaillardement sur les eaux noires dans l'attente d'une nouvelle rencontre.
Tiens, un crocodile !
Naturellement doué pour les langues étrangères je me lance illico dans une conversation avec le digne saurien. En m'excusant auprès des puristes, je vous présente ici une pâle traduction des conseils amicaux du croco : "Je serais toi, mon pote, je regarderais ma montre parce que dans une heure, tous les archers seront partis becqueter et je pourrais cramer la porte d'accès du château". Comme j'ai arrêté de fumer voici une semaine et que mon copain l'alligator ne supporte pas la fumée (il paraît que ça jaunit les écailles), je suis plutôt mal en point. Une allumette, une seule, pour brûler une porte en chêne massif, c'est carrément insuffisant.



DANS LA SALLE DES GARDES, ILS ONT SÛREMENT DES TORCHES. Mais je tombe seulement sur deux poivrots avinés qui tentent de m'entraîner dans leur beuverie. Eh ben, si le CHEF voyait ça, pour sûr qu'il aimerait être à ma place ! Entre deux verres (pour les amadouer, pas pour le plaisir, croyez-moi !) j'essaie de sortir... Rien à faire. Les deux sacs à vin m'empêchent d'atteindre la porte. Je parviens tout de même à m'extirper de leurs pattes graisseuses (vous ne croyez tout de même pas que je vais vous dire comment !) et me retrouve devant le château de EGRES, l'affameur numéro un du GAULT ET MILLAUT des dictatures. Tiens, voilà le guide et son groupe de touristes. Mais je le reconnais ! C'est ce bon vieil ermite de l'épisode précédent. Alors, quelles nouvelles vieille branche ?
"Eh ben ça, si vous saviez mon pauvre ami... La petite EDUALC est en prison et prie tous les saints flétris euh, réunis afin qu'ils l'aident à restaurer son culte. Je n'en sais pas davantage, croyez-moi. Mais c'est pas une raison pour oublier le guide..."

POINT NE VOUS EN DIRAIS-JE DAVANTAGE, je ne veux pas marcher sur les plates-bandes du CHEF, Son Ineffable Douceur, pour les ladies et seigneurs habitués de "Demain dès l'aube". Je lui prévois d'ailleurs un certain nombre de nuits blanches avant qu'il puisse vous donner les conseils nécessaires au succès de votre quête. Il faut dire que SRAM 2 a beaucoup évolué par rapport à SRAM tout court. Tous les ingrédients ont en effet été optimisés au maximum. Alors, par quoi commencer ? Plouf, Plouf. AMSTRAD-GAME-PIQUE-L'EPIC-ERE-COLLE-A-SRAM, le scénario.
Incontestablement plus riche que le précédent. Davantage de lieux à explorer et d'actions à accomplir, pas de quoi se plaindre. Et c'est bien la première fois, qu'un logiciel vous demande de défaire ce que vous avez fait dans l'épisode précédent, ce qui ne manque pas d'attraits renversants. Les programmeurs prendraient-ils goût à une approche dialectique de leurs créations politico-ludiques ? Pourquoi pas. En nous faisant retrouver les mêmes personnages d'aventure en aventure, ils nous procurent, en tout cas, l'émotion des bonnes retrouvailles. Cette familiarité avec les protagonistes du drame est de plus très appréciable, vu la difficulté du parcours.
Le jeu en lui même est-il donc si difficile ? Sans aucun doute. Mais construit sur le même concept que SRAM 1. A savoir qu'à aucun moment le joueur ne se retrouve dans une impasse et qu'il peut toujours, avec un peu de réflexion, se tirer d'affaire.

L'ANALYSEUR DE SYNTAXE EST ENCORE PLUS PERFORMANT que celui de SRAM 1, déjà nettement au dessus de la moyenne. Il comprend environ six cents mots (Diantre, quel érudit !) Formes pronominales, verbes à l'indicatif ou conjugués... Un dialogue quasi réel peut s'engager avec l'ordinateur. D'autant que l'on peut jouer en trois langues (Français, Anglais, Allemand). L'affichage, en lettres jaunes, des mots reconnus n'est pas négligeable. Il permet de déterminer le vocabulaire du logiciel et de remplacer les inconnus par des synonymes.
Le graphisme et la présentation qui ont contribué pour une bonne part au succès de SRAM 1 ont, bien sûr, conservé toute leur qualité. Les images se chargent toujours depuis la disquette et sont précises, cette fois, au grain de poussière près. Un tour de force vu le nombre d'écrans et la faible capacité des disquettes. Les images ont de surcroît pris du volume avec le temps, puisqu'elles occupent maintenant la quasi-totalité du moniteur (seules les lignes du bas restent réservées aux dialogues).
Pas grand-chose à dire de l'animation, toujours sympathique et amusante, Mais on notera par contre l'apparition d'une option de sauvegarde. Une preuve supplémentaire de la sophistication du récit. De même que la possibilité d'utiliser (une seule fois, une seule !) une truelle (!) magique capable de vous régénérer. Un petit conseil, quand même : quand vous chargerez SRAM 2, annulez vos rendez-vous pour, disons, les trois prochaines semaines...

NOTE, TECHNIQUE

17/20

NOTICE : 16. Trilingue et bien faite.
GRAPHISME : 18. Un petit bijou.
ANIMATION : 16. Pour la présentation rigolote.
SON/BRUITAGE : 15. Plus présent qu'à l'ordinaire des jeux d'aventures.
INTERET : 18. Ou comment réparer vos erreurs passées.
ORIGINALITE : 16. Beaucoup de situations inédites.
QUALITE/PRIX : 18. Rendez-vous demain dès l'aube.
AUTRE : 16. SRAM puissance 2. Vivement SRAM 3 !

FER ET FLAMME

UBI SOFT

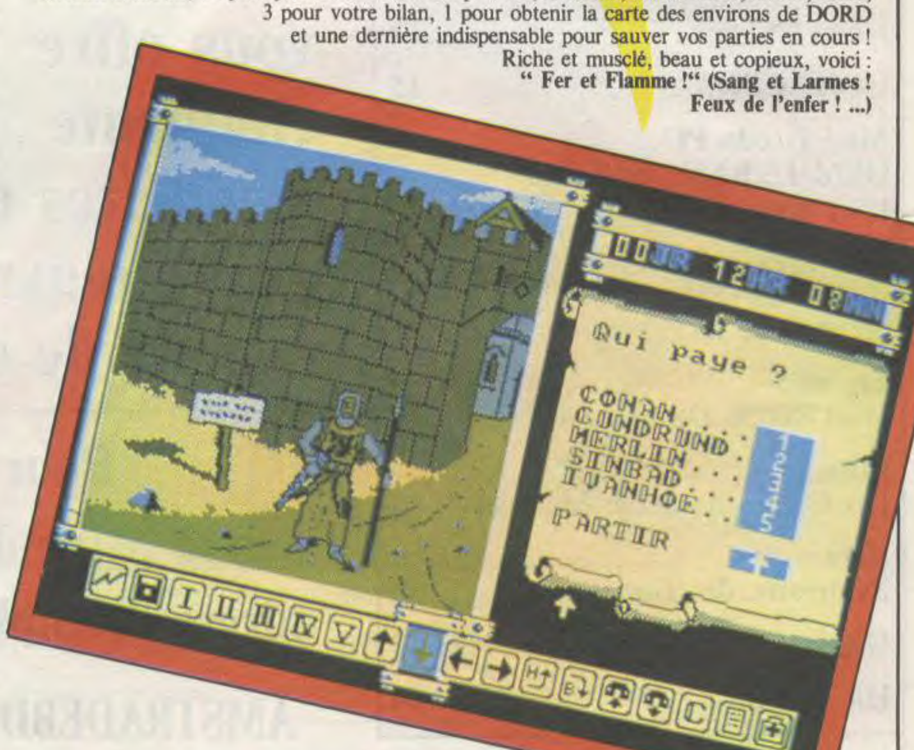


FER ET FLAMME ! SANG ET LARMES ! FEUX DE L'ENFER !
Le chaos des armes et des corps est encore dans ta mémoire. Tu revois dans le défilé profond, ces corps disloqués et figés à jamais, dans des postures grotesques .
Etrangement entrelacés, on dirait des amants fougueux et complices. Tant il est vrai que la MORT, la Grande Réconciliatrice, dans sa grande mansuétude, réunit les destins du lâche et du héros, ceux de l'"ange de glace" et du "démon de flamme" , dans une amoureuse étreinte, profonde, silencieuse et éternelle.
Fer et flamme ! Sang et Larmes ! Feux de l'enfer !
Quelque part, un corps frémit encore... Est-ce le dernier soubresaut de l'animal pris au piège ? . Est-ce le dernier sursaut de vie d'une créature qui aspire désespérément à l'Oubli ?
Tout ceci n'a duré qu'un faible instant. Un étendard claque dans le vent. Déjà, le Manteau de la nuit enveloppe de son velours noir cette chair sanguinolente mêlée d'éclats de bois et de métal, et de terre retournée. L'odeur puissante, âcre et suffocante, de sang, de larmes et d'urine, monte dans l'air surchauffé, noie les poumons, écrase les sens, terrasse l'entendement dans une montée de dégoût...
Fer et Flamme ! Sang et larmes ! Feux de l'enfer !
Toi, descendant de FEFRAM LE GRAND, tu avais juré de ne jamais prendre les armes, tant le récit funeste de la guerre des "Temps Maudits" et de la défaite de JEHUNGIR AGHA était vivant en toi. Car, si tu n'avais rien vécu de tout cela, cette légende de "Fer et de Flamme" était celle de ta famille et ton cauchemar familier. Secrètement, depuis que l'inquiétude montait à SENGHAR, pays voisin de THULYNTE, tu sentais qu'il faudrait un jour se lever comme tous les autres jours, se vêtir comme tous les autres jours, mais partir de ton village pour ne peut-être plus y revenir. En tout cas, certainement pas avant que le "MAL" ne soit détruit !
On ne peut dire que tu fus surpris, quand l'émissaire de la puissante "Guilde de KISHAN" vint te supplier de recruter 4 mercenaires et d'aller affronter et vaincre le puissant "KHAAL LE MAGNIFIQUE". Il te promit or et gloire... Mais, plus que celle de ton escarcelle, c'est la richesse de ton âme qui t'importe...

TU AS PROMIS, TU VAS PARTIR, TU PARS DONC à la recherche de compagnons : "Guerriers, Magiciens, Elfes, Voleurs, Chevaliers, Clercs, Nains ou Tinigens" ; tous seront les bienvenus et utiles, selon leurs compétences :
- FORCE (important pour les Guerriers, Nains et Tinigens)
- INTELLIGENCE
- SAGESSE (2 compétences utiles pour les Magiciens, Elfes et Clercs)
- DEXTERITE (indispensable pour les Voleurs et très utile dans les combats)

Une fois recrutée, il faut équiper la troupe. Tu possèdes 1000 crédits pour chacun d'eux. Choisis-leur une armure, une arme, un bouclier et un casque. Sois attentif à ce choix, car leur vie en dépend !.
Un dernier coup d'œil, à la carte que t'a donnée la Guilde, elle te renseigne sur les alentours de la ville de Dord, un dernier regard à ton ancienne vie...
Fer et Flamme ! Sang et larmes ! feux de l'enfer !
Plus aucune pitié, pour ceux qui n'en ont jamais éprouvée ! Que le grand FEFRAM guide nos cœurs et nos bras ! ! !
Voici le grand jeu de rôle très attendu d'UBI SOFT, tout en couleurs,et sur 2 disquettes ! (Qu'il est loin, le temps de "TYRAN", et de sa suite qui n'a jamais vu le jour où nous errions dans des labyrinthes gris et répétitifs, avec des combats non voulus, et des morts subites tellement fréquentes, qu'aucun assureur n'osait prendre le risque de nous signer un contrat !)
Dans toute sa splendeur, et avec tout le confort moderne, voici donc et enfin, le logiciel qui fera de vous un héros.

APRES AVOIR CHOISI ET ARME VOS COMPAGNONS, ou utilisé l'équipe déjà proposée dans le jeu, ce que je vous conseille, car elle est particulièrement bien choisie,vous prendrez connaissance des lieux.
La moitié gauche de L'écran, représente tour à tour,les cartes, les combats de monstres, les villes, châteaux et autres décors (comme l'Oracle de SOPHOS, ou le Temple AMDHEK).
Il y a 100 cartes composées chacune de 400 lieux, un lieu étant un endroit où l'on peut accomplir une action. Vous voyez le décor de bois, fleuves, montagnes et villes, ainsi que des monstres errants ou sédentaires, qui s'agitent et de temps à autres foncent vers vous. Dans le cas d'un affrontement, une espèce d'échiquier permet de déplacer chaque membre de l'équipe et de trouver une bonne stratégie de combat. (Envoyez le plus gros et le plus balèze au casse-pipe, c'est lui qu'aura le plus de chance de vaincre et de gagner des points d'expérience).
Chaque fois que vous pénétrez dans une ville ou une auberge, la carte fait place à des super dessins en 4 couleurs et tramés, avec des personnages à qui vous pouvez parler. Vous pourrez alors chercher des indices ou des trésors en visitant maisons et palais, vous pourrez flatter ou menacer, vous restaurer, reprendre des forces, voler même, mais à vos risques et périls si le marchand s'en aperçoit ! (pas très accueillants, les cachots de DORD !)
La partie droite de l'écran qui représente un parchemin, est celle utilisée pour les dialogues. Elle est surmontée, d'un bandeau qui indique le temps qui passe. En bas de l'écran, une large bande, voit défiler une trentaine d'icônes : 5 pour les personnages, 6 pour les directions, 2 pour certains combats, 10 pour des actions comme : prendre, chercher, marchander, entrer, sortir, 3 pour votre bilan, 1 pour obtenir la carte des environs de DORD et une dernière indispensable pour sauver vos parties en cours !
Riche et musclé, beau et copieux, voici :
" Fer et Flamme !" (Sang et Larmes ! Feux de l'enfer ! ...)



NOTE, TECHNIQUE

18/20

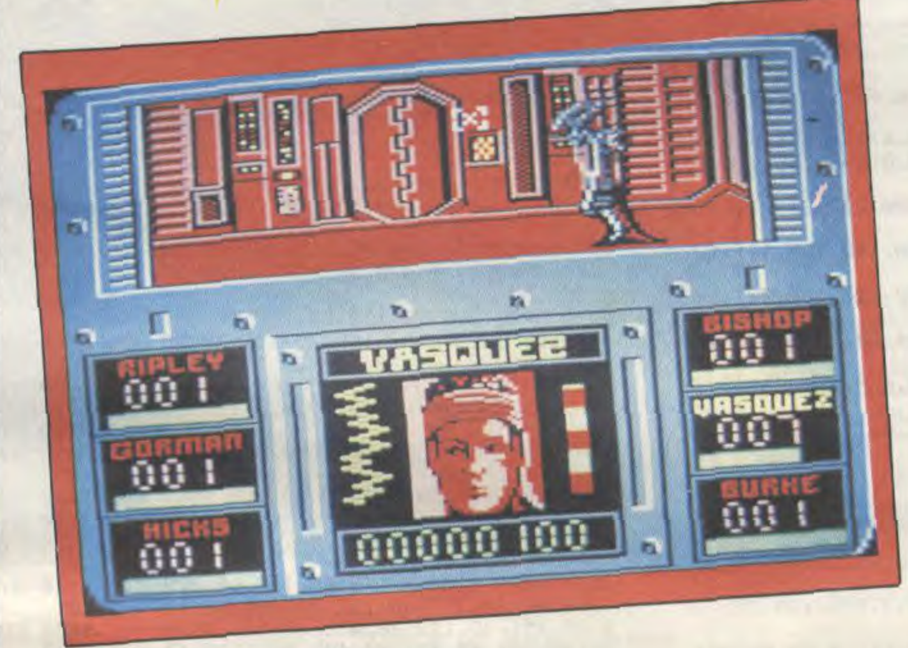
NOTICE : 18. Indispensable, 32 pages bourrées de renseignements.
GRAPHISME : 18. Variés, précis et beaux.
ANIMATION : 14. Déplacement de monstres, apparition de personnages.
SON/BRUITAGE :
INTERET : 19. Vous avez combien de siècles devant vous ?
ORIGINALITE : 20. Premier VRAI jeu de rôle, et en plus il est bon...
QUALITE/PRIX : 18. 2 disquettes que vous ne regretterez pas.
AUTRE : 19. Posez votre journal et allez chez le marchand !

ALIENS *ELECTRIC DREAMS*



VOUS AVEZ FERMÉ TOUTES LES PORTES DE CHEZ VOUS ? Vous pouvez aussi tirer les rideaux, coucher votre grand-mère, préparer un grand cendrier et mettre une lumière tamisée... Ha oui, une arme à proximité de la main peut avoir son utilité, on ne sait jamais. Un vieux calibre 12 qui traîne dans un placard, ou l'épée de votre arrière-grand-père qui était officier dans la cavalerie, (celle qui est accrochée sur le mur du salon) feront l'affaire ; enfin j'dis ça mais un sabre-laser ou un pulseur ionique à projection de plasma sous pression seraient plus efficaces. Ce soir, apprêtez vous à connaître la frayeur de votre vie d'informaticien avide de sensations fortes. Il irradie du soft, que vous tenez entre les mains, quelque chose d'étrange et de fascinant. Ça va, vous êtes dans l'ambiance ? Alors introduisez délicatement le support magnétique dans votre ordinateur et saisissez vous d'un joystick de bonne qualité. On a les mains moites hein ? Mais ce n'est que le début...

LA BASE EST APPAREMMENT DÉSERTE. Aucun signe de vie, le silence alourdit l'atmosphère. Pourtant chaque membre de l'équipe serre très fort son arme. La troupe s'avance dans des salles vides, apparemment abandonnées et éclairées par une lumière irréelle. A l'extérieur, dans le vaisseau de transport blindé, le lieutenant Gorman surveille, sur des moniteurs, la progression de ses soldats. Ce sont des marines, des combattants qui ont suivi très dur, capables de faire face à toutes les situations à haut risque. Des "pros" de l'intervention rapide et efficace.



Le groupe qui explore la base est dirigé par Ripley, la seule survivante d'un vaisseau-cargo qui a été décimé par un ALIEN. Sans nouvelle depuis plusieurs semaines de cette planète de colons, Ripley a accepté, malgré sa terreur des extra-terrestres, de faire partie de l'expédition afin d'élucider le mystère de ce silence soudain.

- BON OK LES GARS, ON S'INSTALLE ICI.
- Ben alors la p'tite dame, elles sont où tes charmantes bêbêtes ?
- Rigole bien Hicks, les ALIENS sont redoutables et je te souhaite de ne jamais en rencontrer.
- Ha ha ha, une vraie partie de plaisir cette expédition, les colons ont dûs partir à la pêche, on les ramène à la maison et on rentre chez nous.
- Vu l'état des lieux, ils sont partis précipitamment et ont même oublié les paniers-repas pour le pique-nique.
- Ha ha ha, moi j'veux les voir tes méchants monstres, j'ai mon flingue qui va rouiller.
- Bon suffit Hicks ! Sur le plan j'ai repéré l'armurerie, ça risque de nous être utile. Il faudrait aussi situer la salle de contrôle de la base et le bloc médical. Si il y a des ALIENS ici il faudra faire attention aux conduits d'aération, ils pourraient bien les utiliser pour se déplacer et nous surprendre.
- Hé regardez ça ! Qu'est ce qui a bien pu faire un trou de ce calibre dans les cloisons ?
- Ben alors Hicks, on s'effraie pour un petit trou de rien du tout ? Il est bien connu que les marines n'ont peur de rien, non ?
- Ouaip, mais quand même, zavez vu ces murs arrachés ? Bah, ça doit être le vent...
- Bon, en avant les poules mouillées, déployons-nous. Nous resterons en contact grâce à nos caméras et nos émetteurs-récepteurs.

PRATIQUE LE M.T.O.B (Mobile Tactical Operations Bay). Dans le véhicule blindé, Gorman a allumé tous les écrans. Maintenant il peut voir ce que ses hommes rencontrent à l'intérieur de la base. Il manipule divers boutons et le M.T.O.B est opérationnel. Chaque soldat porte sur son épaule une caméra dont les *plans* parviennent au lieutenant. Il peut ainsi diriger son équipe selon les circonstances. Les images défilent de façon saccadée (carence technique ou scrolling expérimental ?), la réception n'est pas très bonne. On a plutôt l'impression que ce sont des écrans qui se superposent. Bien entendu, il peut donner des ordres individuels ou collectifs. On peut donc choisir son personnage et changer à tout moment en cours de partie. Par un simple appui sur une touche, il est, par exemple, informé de la situation précise que vit Ripley.
Ainsi, apparaît en bas de l'écran le portrait et le nom de l'adjudante-chef. Le viseur de son arme est représenté par une croix blanche. Sur la gauche se trouve l'enregistreur de fonctions biologiques, il permet de connaître l'état de santé du combattant sélectionné, battement du cœur, respiration, etc...
Egalement inscrit, le nombre de munitions restantes, histoire de ne pas se trouver à court face à un danger mortel.
Un indicateur donne aussi le numéro de la salle traversée, il faut alors se référer au plan de la base (fourni avec le logiciel ce qui est une excellente initiative).
Une barre représente enfin, l'état physique du personnage. S'il est enlevé par un ALIEN elle passera au jaune et au rose lorsqu'il sera mort et transformé en immonde extra-terrestre, prêt à exterminer tout être vivant.
Grâce à ce système de liaison très moderne, Gorman peut entendre les bruits et paroles qui proviennent de la base. Mais l'atmosphère est stressante, seul devant ses écrans il a des sueurs froides. Il est bien content de ne pas prendre part directement à l'exploration. Il est crispé sur ses commandes, s'attend à tout moment à voir surgir quelque chose, mais quoi ?

BON, RALLUMEZ LA LUMIÈRE ET DETENDEZ-VOUS. Je viens d'éteindre l'ordinateur. Les programmeurs de chez Electric Dreams auraient pu faire un jeu d'aventures d'ALIENS. Ils ont préféré en faire un jeu d'exploration de salles, reprenant ainsi une des séquences du film la plus tendue. Vous dirigez six personnages dans une base comprenant 250 pièces environ. BRRRRRRRRR, l'atmosphère est fantastique, les bruitages de fond tout à fait oppressants. Les graphismes et les couleurs contribuent eux aussi, de belle façon, à vous rendre nerveux, et les premières apparitions des ALIENS vous feront tressauter.
Si vous avez eu peur d'aller voir le film, ne jouez pas au jeu ALIENS. Il est pire.



NOTE, TECHNIQUE 15/20

NOTICE : 18. Excellente. Un plan détaillé du jeu, est fourni.
GRAPHISME : 15. Simple mais bon.
ANIMATION : 14. Les monstres sont rapides mais les scrollings horizontaux saccadés.
SON/BRUITAGE : 17. Rares sont les jeux avec une telle ambiance sonore.
INTERET : 16. On est constamment sur nos gardes.
ORIGINALITE : 15. 6 personnages à diriger.
QUALITE/PRIX : 15. Tout a fait correct.
AUTRE : 14. Une brillante adaptation d'un film sur micro.

BOB WINNER *LORICIELS*

PARIS 1934, LES ANNÉES FOLLES NE SONT PLUS QU'UNE DÉSILLUSION, et la crise économique a traversé l'Atlantique. Le monde est en effervescence, l'Allemagne et l'Italie grondent des intentions guerrières de leur dictature mais, après tout, nos frontières sont bien protégées. Dans les clubs très "jet-set" de la capitale, le champagne coule à flots.
- Chère amie, nous dansons ?
- Hôôôô Edgar, repassez-nous donc ce fabuleux disque new-yorkais.
- Ma chère vous êtes resplendissante, vous avez la grâce de notre Joséphine nationale.
- Toujours aussi prodigue en compliments mon cher Edgar.
Musique ! ! Ça swingue : doubi-dadoubi-doubi-douba-poum....

En surface l'atmosphère est insouciante et la tour Eiffel, notre plus spectaculaire monument, attire toujours autant de visiteurs.
Mais sous le lion de Denfert, au fin fond d'un dédale de couloirs sombres et humides, les catacombes abritent les activités fébriles de bien étranges personnages.

- Ha ha, notre œuvre est à présent achevée ! ! Toutes nos années de travail sont enfin récompensées. Notre secte va être crainte et respectée. L'androïde que nous venons de créer est une merveille de la technique moderne ; grâce à ses capacités supérieures et à l'intelligence que nous lui avons donnée, nous pouvons maintenant nous rendre maîtres des trésors de ce fabuleux temple sud-américain ! Nous sommes puissants mes frères ! !
- Doubi-dadoubi-doubi-douba-poum...
- Frère Victor, arrêtez cette musique qui m'éneeeeeeeerve ! ! !
- Retournons préparer l'atelier de ré-assemblage car les puissances étrangères ne manqueront pas d'essayer de freiner la progression de notre fidèle serviteur. Il faut que nous puissions le réparer rapidement, sa mission ne peut échouer.
- Sortez les bouteilles de whisky, buvons à notre victoire mes frères !
- Doubi-dadoubi-doubi-douba-poum...
- Victoooooooooor ! ! ! ! !

- JE SUIS LE PLUS FORT ! HE HE, MISÉRABLES CRÉATURES HUMAINES. Rien ne pourra m'arrêter ! Mes maîtres m'ont conçu pour vaincre et seulement vaincre. Je porte bien mon nom, Bob Winner est le plus puissant androïde jamais créé. Je suis animé de très belle façon, mes déplacements sont rapides et souples. Les humains ne peuvent me reconnaître, comme eux je peux sauter, bondir en avant, éviter toutes sortes de projectiles avec beaucoup de dextérité.
- Les obstacles naturels ne sont pas un problème pour mes sens hyperdéveloppés. Je n'ai pas le droit à l'erreur, il m'en coûterait d'être rapatrié vers l'atelier de ré-assemblage.

Londres 1934, la grande tour émerge du brouillard matinal. Un boxeur en tenue semble attendre que l'on vienne le relever dans un combat singulier. Il s'échauffe, sautille nerveusement sur place. Ses gants se font provoquants, il n'a pas l'air de plaisanter. Fascinante et curieuse image que ce combattant dans ce fabuleux décor.

- HA HA, NOUS ALLONS RÉUSSIR MES FRÈRES ! Notre androïde a brillamment passé sa première épreuve. Ici même à Paris il a vaincu un adversaire redoutable. Ses aptitudes lui permettent d'apprendre très vite les différentes techniques de combat utilisées par nos ennemis (boxe, duel au revolver, savate). En ce moment même il se trouve dans la capitale britannique.
- Doubi-dadoubi-doubi-douba-poum...
- Quelle est cette chanson que vous fredonnez Victor ?
- Heu... Rien rien frère...

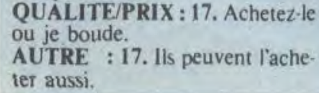
NEW-YORK 1934, LA CAPITALE FINANCIERE EST EN PLEINE CRISE. Dans les arrière-salles enfumées des boîtes de jazz on joue gros au poker. La musique noire fait danser tout le monde du Bronx à Beverly Hills.
- Doubi-dadoubi-doubi-douba-poum...
- Cette ville est impressionnante. Je dois encore affronter ici un adversaire de plus. Je crois bien que ce boxeur anglais a endommagé certaines de mes fonctions vitales. Mais, comme les autres, il n'a pas résisté à ma force supérieure. Chaque objet entre mes mains devient une arme redoutable. Je sais qu'ici je dois trouver un revolver pour faire face à mon ultime ennemi. Une fois toutes les clés réunies je pourrai continuer ma quête et prendre la route des volcans vers le temple sacré. Là, une dernière épreuve m'attend, mais laquelle ?
- J'ai hâte de terminer tout cela car je crois que je ne résisterai plus très longtemps à tous les pièges qui me sont tendus. Dans des régions hostiles j'ai eu beaucoup de problèmes avec les sables mouvants où le moindre faux-pas, la plus petite erreur de jugement, pouvaient être fatals. Il faut être très attentif, ces régions sont infestées d'abeilles géantes qui foncent sur vous, diminuant ainsi votre énergie vitale.
- Je ne dois pas échouer, il faut que j'avance toujours.
- Ha, ce monument doit être la statue de la Liberté, restons sur nos gardes, l'ennemi est proche... PAN ! ! ! !

UNE NOUVELLE GÉNÉRATION DE LOGICIELS. Bob Winner est un jeu qui surprend agréablement. Tout est fait pour vous enchanter. D'abord les images, haaa les images. L'aventure démarre au pied de la tour Eiffel, et on la reconnaît bien. Oui, les décors sont tout simplement de superbes images digitalisées, et il y en a un paquet. Les couleurs utilisées donnent l'impression que l'on se promène dans un album de vieilles cartes postales. Effet garanti. Après le chargement du soft, la présentation donne bien le ton, animation très réaliste du personnage principal : il marche, trébuche, se relève et donne un coup de pied avant de continer son chemin. Bob répond bien aux sollicitations du joystick. Un grand nombre de positions lui permettent différentes actions, toutes très bien animées. On s'y croit vraiment, aucun répit n'est permis. Il faut éviter des objets volants (petits missiles, abeilles géantes, couteaux) mais aussi sauter par-dessus des tonneaux, les sables mouvants. Chaque lieu réserve ses surprises, souvent très désagréables. On progresse ainsi en essayant de garder "en vie" l'androïde. Le scrolling horizontal des images est très rapide et au pixel près. Impressionnant.
Originale et sympathique, la notice est une bande dessinée qui vous explique les différentes possibilités du personnage.
Enfin cette musique, swinguante au délire. Dommage qu'elle n'apparaisse qu'en début de jeu.
- Doubi-dadoubi-doubi-douba-poum....
- Excusez-moi, j'y retourne, le jeu m'appelle !



NOTE, TECHNIQUE 18/20

NOTICE : 19. Originale la bande-dessinée.
GRAPHISME : 19. Splendides images digitalisées.
ANIMATION : 18. Très réaliste.
SON/BRUITAGE : 18. Haaaaa cette musique. Doubi-dadoubi-doubi-douba-poum....
INTERET : 16. Difficulté constante.
ORIGINALITE : 17. Un scénario classique mais une réalisation exceptionnelle.
QUALITE/PRIX : 17. Achetez-le ou je boude.



AUTRE : 17. Ils peuvent l'acheter aussi.

CHÉOPS

Jean-Jacques CORTES

Explorateur un peu pilleur sur les bords, vous venez de vous introduire dans la pyramide de Chéops, afin de dérob.. heu, 'découvrir' un masque mortuaire d'une valeur inestimable.

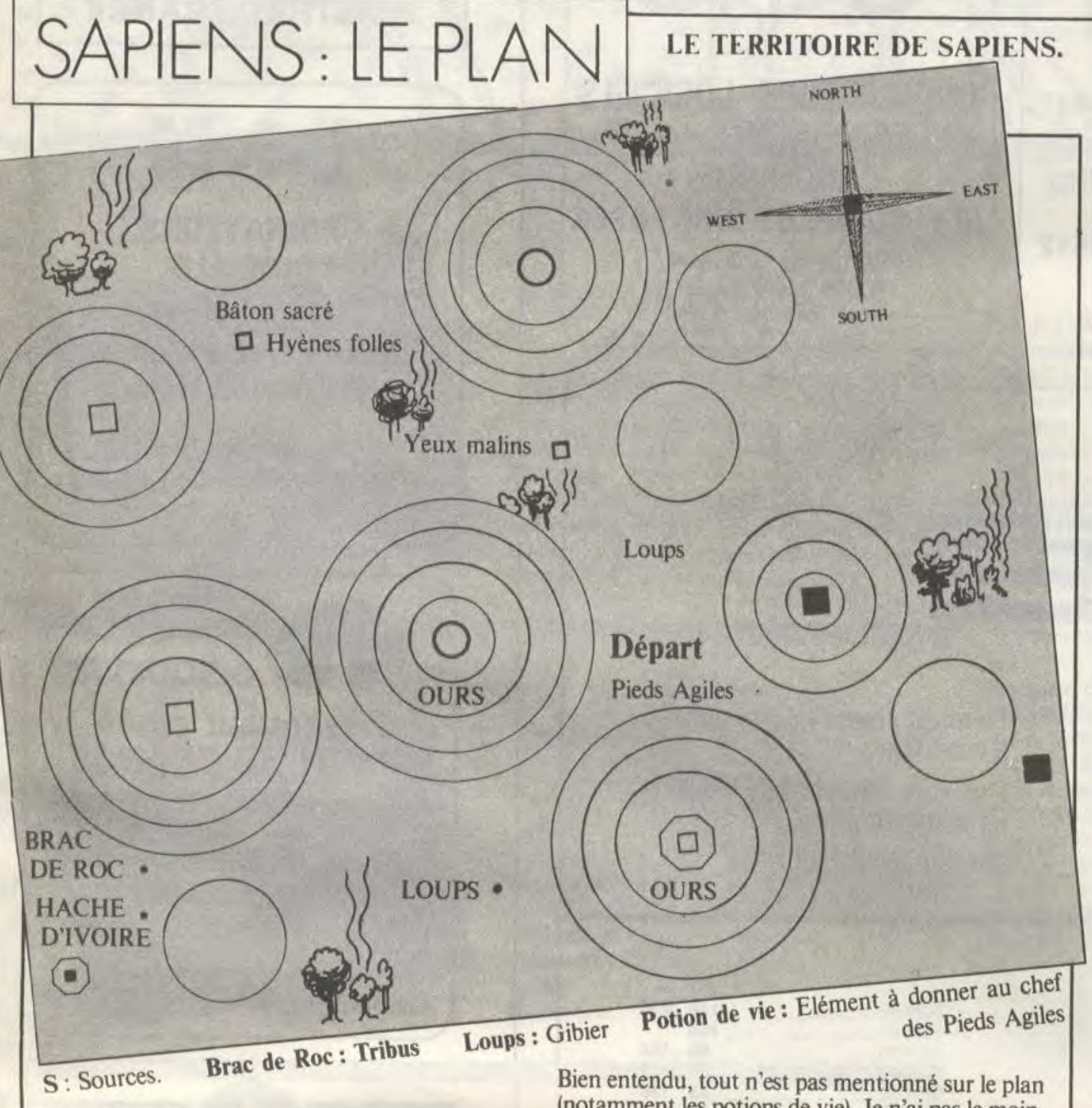
SUITE DU N° 8

```
2520 FOR Y=100 TO 160:MOVE 220,Y:D
RAWR 200,0,3:NEXT Y:MOVE 220,160:D
RAWR 200,0,0:Z=0:FOR Y=162 TO 192:
MOVE 220+Z,Y:DRAWR 200-(2*Z),0,3:Z
=Z+2:NEXT Y
2530 PRINT CHR$(22)+CHR$(1):PEN 2:
LOCATE 16,17:PRINT CHR$(212);CHR$(
213):LOCATE 16,18:PRINT CHR$(217);
CHR$(217):PEN 1:LOCATE 19,17:PRINT
 CHR$(215):LOCATE 19,18:PRINT CHR$
(216):PEN 2:LOCATE 21,17:PRINT CHR
$(202):LOCATE 21,18:PRINT CHR$(214
)
2540 PEN 1:LOCATE 24,17:PRINT CHR$
(217);CHR$(217):LOCATE 24,18:PRINT
 CHR$(212);CHR$(213):PRINT CHR$(22
)+CHR$(0):RETURN
2550 REM
2560 'SP  EXISTANCE COMMANDE
2570 REM
2580 RESTORE 2600:FOR INC=1 TO 10:
READ COMMANDE$:IF REP$=LEFT$(COMMA
NDE$,2) THEN TST=1:RETURN
2590 NEXT INC:SOUND 1,428,25:LOCAT
E#1,1,4:PRINT#1,"Commande inconnue
 !":FOR TEMPS=1 TO 250:NEXT TEMPS:
RETURN
2600 DATA AV1,DR2,DT3,GA4,PM5,PP6,
PS7,QD8,QG9,SA10
2610 REM
2620 '* DONNEES DES PIECES *
2630 REM
2640 DATA 0,0,1,1,0
2650 DATA 1,0,0,1,1
2660 DATA 0,0,0,1,1
2670 DATA 2,0,0,0,1
2680 DATA 0,0,0,1,0
2690 DATA 2,0,0,1,1
2700 DATA 0,0,2,2,1
2710 DATA 0,0,1,1,2
2720 DATA 7,0,1,1,1
2730 DATA 0,0,1,0,1
2740 DATA 3,1,1,0,0
2750 DATA 6,0,0,1,0
2760 DATA 0,0,2,0,1
2770 DATA 0,0,1,1,0
2780 DATA 3,0,0,1,1
2790 DATA 7,0,0,0,1
2800 DATA 7,2,1,0,0
2810 DATA 0,1,1,0,0
2820 DATA 0,1,1,0,0
2830 DATA 0,1,1,0,0
2840 DATA 7,1,1,1,0
2850 DATA 0,0,0,1,1
2860 DATA 0,2,1,1,1
2870 DATA 4,1,0,1,1
2880 DATA 0,0,2,1,1
2890 DATA 1,0,0,1,1
2900 DATA 0,1,1,0,1
2910 DATA 1,1,1,0,0
2920 DATA 3,1,1,0,0
2930 DATA 3,1,1,0,0
2940 DATA 0,1,2,0,0
2950 DATA 2,0,1,1,0
2960 DATA 0,1,0,1,1
2970 DATA 0,0,0,0,1
2980 DATA 7,2,1,0,0
2990 DATA 0,0,1,0,0
3000 DATA 5,1,1,0,0
3010 DATA 0,1,0,0,0
3020 DATA 0,1,2,0,0
3030 DATA 0,1,2,0,0
3040 DATA 4,2,1,0,0
3050 DATA 0,1,1,0,0
3060 DATA 5,0,1,1,0
3070 DATA 3,0,0,1,1
3080 DATA 0,1,0,1,1
3090 DATA 1,1,0,0,1
3100 DATA 3,1,1,0,0
3110 DATA 7,0,1,1,0
3120 DATA 0,2,0,1,1
3130 DATA 0,2,0,0,1
3140 DATA 7,1,1,0,0
3150 DATA 7,1,0,2,0
3160 DATA 0,1,1,0,2
3170 DATA 0,0,1,1,0
3180 DATA 0,0,0,1,1
3190 DATA 0,0,0,1,1
3200 DATA 0,1,1,0,1
3210 DATA 0,1,1,0,0
3220 DATA 0,0,1,1,0
3230 DATA 0,0,1,0,1
3240 DATA 0,1,1,1,0
3250 DATA 3,0,0,1,1
3260 DATA 2,1,0,1,1
3270 DATA 0,1,2,0,1
3280 DATA 2,0,0,1,0
3290 DATA 0,0,0,2,1
3300 DATA 0,1,2,0,2
3310 DATA 0,1,1,0,0
3320 DATA 2,1,1,0,0
3330 DATA 3,1,1,0,0
3340 DATA 4,1,1,0,0
3350 DATA 0,0,1,0,0
3360 DATA 0,0,1,1,0
3370 DATA 0,2,1,0,1
3380 DATA 1,0,1,0,0
3390 DATA 2,0,0,1,0
3400 DATA 0,2,0,1,1
3410 DATA 0,1,0,1,1
3420 DATA 0,1,1,0,1
3430 DATA 0,1,2,0,0
3440 DATA 0,1,1,2,0
3450 DATA 0,1,1,0,2
3460 DATA 7,1,1,0,0
3470 DATA 0,1,1,0,0
3480 DATA 0,1,1,2,0
3490 DATA 0,0,0,1,2
3500 DATA 0,0,0,1,1
3510 DATA 0,0,1,0,1
3520 DATA 7,1,0,0,0
3530 DATA 0,2,1,0,0
3540 DATA 7,1,0,0,0
3550 DATA 0,1,0,1,0
3560 DATA 0,1,0,0,1
3570 DATA 4,1,0,1,0
3580 DATA 0,1,0,0,1
3590 DATA 0,0,3,1,0
3600 DATA 0,0,0,1,1
3610 DATA 0,1,0,1,1
3620 DATA 3,0,0,1,1
3630 DATA 0,1,0,0,1
3640 REM
3650 REM --- 0=MUR,1=PORTE OUVERTE
,2=PORTE FERMEE,3=LA SORTIE ! ---
3660 REM
3670 '.DONNES CONTENU DES SALLES
3680 REM
3690 DATA rien a signaler.
3700 DATA un serpent.
3710 DATA un panier a provision
3720 DATA une fosse.
3730 DATA un scorpion.
3740 DATA une statue du Pharaon
3750 DATA la chambre funeraire.
3760 DATA un sac de pieces d'or
3770 REM
3780 'SP REDEF. DES CARACTERES
3790 REM
3800 SYMBOL AFTER 211
3810 SYMBOL 212,255,128,128,128,12
8,128,240,0
3820 SYMBOL 213,255,1,1,1,1,1,15,0
3830 SYMBOL 214,255,255,24,24,24,2
4,24,24
3840 SYMBOL 215,60,66,129,129,2,4,
4,4
3850 SYMBOL 216,4,4,4,4,4,4,4,0
3860 SYMBOL 217,0,0,0,34,85,136,0,
0
3870 SYMBOL 218,200,212,228,196,19
7,254,254,252
3880 SYMBOL 219,68,140,135,131,132
,68,60,50
3890 SYMBOL 220,73,132,130,227,149
,137,149,231
3900 SYMBOL 221,34,34,34,36,36,40,
46,62
3910 SYMBOL 222,0,6,9,1,1,254,248,
72
3920 SYMBOL 223,7,8,16,63,32,32,16
,15
3930 SYMBOL 224,224,16,8,252,4,4,8
,240
3940 SYMBOL 225,28,34,85,65,99,85,
73,73
3950 SYMBOL 226,85,65,34,20,28,28,
28,56
3960 SYMBOL 227,112,224,199,205,24
9,58,132,120
3970 SYMBOL 228,7,11,19,33,65,143,
136,142
3980 SYMBOL 229,224,208,200,132,13
0,241,17,113
3990 SYMBOL 230,137,137,248,11,4,2
,1,0
4000 SYMBOL 231,145,145,31,208,32,
64,128,0
4010 SYMBOL 253,126,66,90,66,90,66
,90,126
4020 SYMBOL 251,0,0,3,29,225,137,1
45,137
4030 SYMBOL 252,145,137,145,225,29
,3,0,0
4040 SYMBOL 249,0,0,192,184,135,14
5,137,145
4050 SYMBOL 250,137,145,137,135,18
4,192,0,0
4060 SYMBOL 247,0,0,0,0,0,255,129,
66
4070 SYMBOL 248,63,66,129,129,129,
129,66,60
4080 RETURN
4090 REM
4100 'SP SORTIE AVEC LE MASQUE
4110 REM
4120 MODE 1:INK 1,13:INK 2,1:INK 3
,12:BORDER 0:WINDOW#1,1,40,1,25:PA
PER #1,2:CLS#1:WINDOW#0,1,40,14,25
:PAPER 3:CLS:FOR INC=1 TO 100:X=IN
T(RND(1)*639):Y=INT((RND(1)*200)+2
00):PLOT X,Y,1:NEXT INC
4130 FOR INC=0 TO 400 STEP 100:X=0
:FOR Y=192 TO 202:MOVE X+INC,Y:DRA
WR 200-(2*X),0,3:X=X+10:NEXT Y:NEX
T INC:DEG:FOR ANG=70 TO 290 STEP 0
.75:MOVE 100,340:DRAWR COS(ANG)*30
,SIN(ANG)*30,1:NEXT ANG
4140 Z=0:FOR Y=150 TO 310:MOVE 200
+Z,Y:DRAWR 320-(2*Z),0,1:DRAWR 12-
(0.12*Z),6,1:Z=Z+1:NEXT Y:MOVE 200
,150:DRAWR 320,0,0:DRAWR -160,160:
DRAWR -160,-160:MOVE 520,150:DRAWR
 12,6,0:DRAW 360,310,0
4150 LOCATE 3,5:PEN 0:PRINT"Dehors
 c'est la nuit,l'air est frais":LO
CATE 3,6:PRINT"et la Lune brille d
ans le ciel etoile":LOCATE 3,7:PRI
NT"Bravo ! Vous avez gagne !!!"
4160 GOSUB 4630
4170 REM
4180 'SP CHUTE DANS LA FOSSE
4190 REM
4200 CLS
4210 MOVE 0,92:DRAWR 200,80,1:DRAW
R 240,0:DRAWR 200,-80
4220 MOVE 0,380:DRAWR 200,-80,1:DR
AWR 240,0:DRAWR 200,80
4230 MOVE 198,172:DRAWR 0,128:MOVE
 442,172:DRAWR 0,128:LOCATE 16,11:
PEN 3:PRINT CHR$(212);CHR$(213):LO
CATE 20,11:PRINT CHR$(217);CHR$(21
7):LOCATE 24,11:PRINT CHR$(215):LO
CATE 24,12:PRINT CHR$(216)
4240 MOVE 98,340:DRAWR 0,80,1:MOVE
 520,333:DRAWR 0,80:LOCATE 20,9:PE
N 2:PRINT CHR$(202):LOCATE 20,9:PE
N 3:PRINT CHR$(214)
4250 LOCATE#1,1,3:PEN#1,3:PRINT#1,
"Vous etes tombe dans la fosse":LO
CATE#1,1,5:PRINT#1,"Vous etes mort
 !!!...":GOSUB 4530:END
4260 END
4270 REM
4280 '* SP DESSIN DU MASQUE *
4290 REM
4300 PRINT CHR$(22)+CHR$(1):LOCATE
 20,14:PEN 0:PRINT CHR$(228);CHR$(
229):LOCATE 20,15:PRINT CHR$(230);
CHR$(231):PRINT CHR$(22)+CHR$(0):R
ETURN
4310 REM
4320 '* SP EFFACE LE MASQUE *
4330 REM
4340 PRINT CHR$(22)+CHR$(1):LOCATE
 20,14:PEN 3:PRINT CHR$(228);CHR$(
229):LOCATE 20,15:PEN 3:PRINT CHR$
(230);CHR$(231):PRINT CHR$(22)+CHR
$(0):RETURN
4350 REM
4360 'SP VERIF. RESERVES ENERGIE
4370 REM
4380 IF PV<=0 THEN PV=0:LOCATE#1,1
,1:PEN#1,3:PRINT#1,"Energie :";PV:
LOCATE#1,1,4:PRINT#1,"Vous etes mo
rt !!!...":FOR TEMPS=1 TO 700:NEXT
 TEMPS:GOSUB 4530
4390 IF PV>0 THEN RETURN
4400 REM
4410 'SP MUSIQUE D'INTRODUCTION
4420 REM
4430 DI:RESTORE 4460
4440 READ L:IF L=-1 THEN RETURN
4450 READ M:SOUND 1,L*2,M,5:SOUND
2,L/2,M,5:SOUND 4,L,M,7:GOTO 4440
4460 DATA 71,20,80,20,71,50,80,20,
89,20,95,20,106,20,113,55,106,90,1
42,20,159,20,142,50,190,35,179,35,
225,60,213,80,284,20,319,20,284,50
,319,20,358,20,379,20,426,20,451,5
0,426,90
4470 DATA 106,20,119,20,106,20,134
,20,106,20,142,20,106,20,159,20,10
6,20,169,20,106,20,159,20,106,20,1
42,20,106,20,134,20,106,20,426,20,
106,20,379,20,106,20,338,20,106,20
,319,20,106,20
4480 DATA 338,20,106,20,319,20,106
,20,284,20,106,20,134,40,106,40,13
4,40,106,40,100,40,319,40,100,40,3
19,40,119,40,142,40,119,40,142,40,
106,40,358,40,106,40,358,40,134,40
,319,40,134,40,319,40
4490 DATA 113,40,379,40,113,40,379
,40,142,40,358,40,142,40,358,40,15
9,40,451,40,159,40,451,40,358,40,4
26,40,358,40,426,40,402,40,1136,40
,402,40,956,40,284,100,-1
4500 REM
4510 '*** SP PARTIE PERDUE ***
4520 REM
4530 RESTORE 4560:FOR INC=1 TO 18:
READ K,L
4540 ENT -1,1,1,3,1,-1,3,1,0,3,1,1
,3,1,-1,3
4550 SOUND 1,K,L,5,0,1:SOUND 2,379
,L,5,0,1:NEXT INC
4560 DATA 284,80,0,1,284,80,0,1,28
4,40,0,1,284,80,239,80,253,40,0,1,
253,80,284,40,0,1,284,80,0,1,301,4
0,0,1,284,80
4570 CLS#1:LOCATE#1,1,3:INPUT#1,"U
ne autre partie (O/N) ";REP$:REP$=
UPPER$(LEFT$(REP$,1)):IF REP$="N"
THEN LOCATE#1,1,4:PRINT#1,"Alors,a
u revoir...":END
4580 IF REP$="O" THEN LOCATE#1,1,4
:PRINT#1,"Bravo !Vous etes courage
ux !":FOR TEMPS=1 TO 700:NEXT TEMP
S:RUN 690
4590 END
4600 REM
4610 '*** SP PARTIE GAGNEE ***
4620 REM
4630 ENV 1,2,2,7,1,0,100
4640 RESTORE 4720:FOR INC=1 TO 107
:READ A,D
4650 SOUND 1,A,5*D,9,1
4660 SOUND 2,A-0.5,5*D,9
4670 SOUND 4,A+0.5,5*D,9,1
4680 NEXT INC
4690 LOCATE 1,7:PRINT SPACE$(38):L
OCATE 1,7:PEN 0:INPUT"Une autre pa
rtie (O/N) ";REP$:REP$=UPPER$(LEFT
$(REP$,1)):IF REP$="N" THEN LOCATE
 1,8:PRINT"Alors,au revoir...":END
4700 IF REP$="O" THEN LOCATE 1,8:P
RINT"Bravo !Vous etes courageux !"
:FOR TEMPS=1 TO 700:NEXT TEMPS:RUN
 690
4710 END
4720 DATA 239,4,319,2,319,2,338,4,
319,4
4730 DATA 239,4,319,2,319,2,338,4,
319,4
4740 DATA 239,4,319,4,239,4,319,4,
239,4
4750 DATA 319,4,239,4,319,4,379,4,
319,4
4760 DATA 239,4,319,4,239,4,190,4,
159,16
4770 DATA 159,8,179,4,190,4,213,8,
190,4
4780 DATA 213,4,239,8,213,4,190,4,
319,6
4790 DATA 284,2,319,4,1,4,159,8,17
9,4
4800 DATA 190,4,142,8,159,4,190,4,
179,4
4810 DATA 159,2,179,2,190,4,179,2,
190,2
4820 DATA 213,4,379,2,358,2,319,2,
284,2
4830 DATA 253,2,239,2,213,4,213,2,
213,2
4840 DATA 239,4,213,4,190,4,179,4,
159,8
4850 DATA 213,4,190,4,179,8,190,4,
213,4
4860 DATA 239,8,213,4,213,2,213,2,
239,4
4870 DATA 213,4,190,4,179,4,159,8,
253,4
4880 DATA 239,4,213,6,190,2,239,4,
319,2
4890 DATA 319,2,338,4,319,4,239,4,
319,2
4900 DATA 319,2,338,4,319,4,239,4,
319,4
4910 DATA 239,4,319,4,239,4,319,4,
379,4
4920 DATA 319,4,239,4,319,2,319,2,
319,4
4930 DATA 319,4,239,12
4940 REM
4950 'SP REDEF. DES CARACTERES DE
LA PAGE DE PRESENTATION
4960 REM
4970 SYMBOL AFTER 48
4980 SYMBOL 49,48,16,16,16,16,16,5
6,0
4990 SYMBOL 54,24,36,32,56,36,36,2
4,0
5000 SYMBOL 56,24,36,36,24,36,36,2
4,0
5010 SYMBOL 57,24,36,36,28,4,36,24
,0
5020 SYMBOL 67,8,20,32,64,32,20,8,
0
5030 SYMBOL 74,2,2,2,2,34,20,8,0
5040 SYMBOL 76,32,32,32,32,32,32,6
2,0
5050 SYMBOL 80,56,36,34,36,56,32,3
2,0
5060 SYMBOL 97,0,0,16,40,68,44,22,
0
5070 SYMBOL 100,2,2,18,42,70,42,18
,0
5080 SYMBOL 101,0,0,8,20,62,16,12,
0
5090 SYMBOL 104,64,64,80,104,68,68
,68,0
5100 SYMBOL 105,8,0,8,8,8,8,8,0
5110 SYMBOL 108,32,32,32,32,32,32,
48
5120 SYMBOL 109,0,0,68,170,146,130
,130,0
5130 SYMBOL 110,0,0,16,40,68,68,68
,0
5140 SYMBOL 111,0,0,16,40,68,40,16
,0
5150 SYMBOL 112,48,40,36,56,32,32,
32,0
5160 SYMBOL 114,0,0,40,52,32,32,32
,0
5170 SYMBOL 115,0,0,28,32,126,4,56
,0
5180 SYMBOL 116,16,56,16,16,16,20,
8,0
5190 SYMBOL 117,0,0,34,34,34,20,8,
0
5200 SYMBOL 121,0,0,34,34,22,10,34
,28
5210 SYMBOL 129,15,31,63,120,112,1
20,63,31
5220 SYMBOL 130,254,252,248,0,0,0,
240,248
5230 SYMBOL 131,15,0,0,0,31,63,127
,0
5240 SYMBOL 132,252,30,14,30,252,2
48,240,0
5250 SYMBOL 133,7,15,31,60,120,112
,112,112
5260 SYMBOL 134,224,240,248,60,30,
14,14,14
5270 SYMBOL 135,112,112,120,60,31,
15,7,0
5280 SYMBOL 136,14,14,30,60,248,24
0,224,0
5290 SYMBOL 137,7,15,31,60,120,112
,127,127
5300 SYMBOL 138,254,252,248,0,0,0,
192,128
5310 SYMBOL 139,127,112,112,112,11
2,96,64,0
5320 SYMBOL 141,31,63,127,3,3,3,3,
3
5330 SYMBOL 142,254,252,248,128,12
8,128,128,128
5340 SYMBOL 143,3,3,3,3,3,3,2,0
5350 SYMBOL 144,128,128,128,128,12
8,0,0,0
5360 SYMBOL 145,127,127,127,112,11
2,112,127,127
5370 SYMBOL 146,240,248,252,30,14,
30,252,248
5380 SYMBOL 147,127,115,113,112,11
2,96,64,0
5390 SYMBOL 148,240,192,224,240,12
0,60,30,0
5400 SYMBOL 149,224,240,248,60,30,
14,254,254
5410 SYMBOL 150,254,14,14,14,14,12
,8,0
5420 SYMBOL 151,127,127,127,112,11
2,112,112,112
5430 SYMBOL 152,240,248,252,30,14,
14,14,14
5440 SYMBOL 153,112,112,112,112,12
7,127,127,0
5450 SYMBOL 154,14,14,14,30,252,24
8,240,0
5460 RETURN
```

BON PLAN

SAPIENS : LE PLAN

LE TERRITOIRE DE SAPIENS.



S : Sources. **Brac de Roc : Tribus** **Loups :** Gibier **Potion de vie :** Elément à donner au chef des Pieds Agiles

- Les cercles représentent des montagnes.
- Les sources sont repérées par un groupe d'arbres et par de la fumée.
- Vous vous soignerez grâce à la pervenche, la mélisse et les onguents.

Bien entendu, tout n'est pas mentionné sur le plan (notamment les potions de vie). Je n'ai pas le moindre doute que vous n'adressiez aussitôt des remerciements effrénés à Mathieu DANLOS, (9, rue du Bec'Hann, 61300 L'AIGLE) et à Philippe NULCEY, (Gare de Tournus, 71700 TOURNUS), pour leurs envois et leur aide précieuse.

UN SUPER BON PLAN

PRESENTATION

A l'approche des fêtes de fin d'année, nous vous proposons d'animer vos soirées grâce à votre Amstrad préféré. Par l'adjonction de quelques composants électroniques vous allez pouvoir, avec les explications qui suivent, réaliser un chenillard 8 voies programmables aux possibilités délirantes.

FIGURE 1 — Port d'extension du CPC 464

49 47 45 43 41 39 37 35 33 31 29 27 25 23 21 19 17 15 13 11 9 7 5 3 1

50 48 46 44 42 40 38 36 34 32 30 28 26 24 22 20 18 16 14 12 10 8 6 4 2

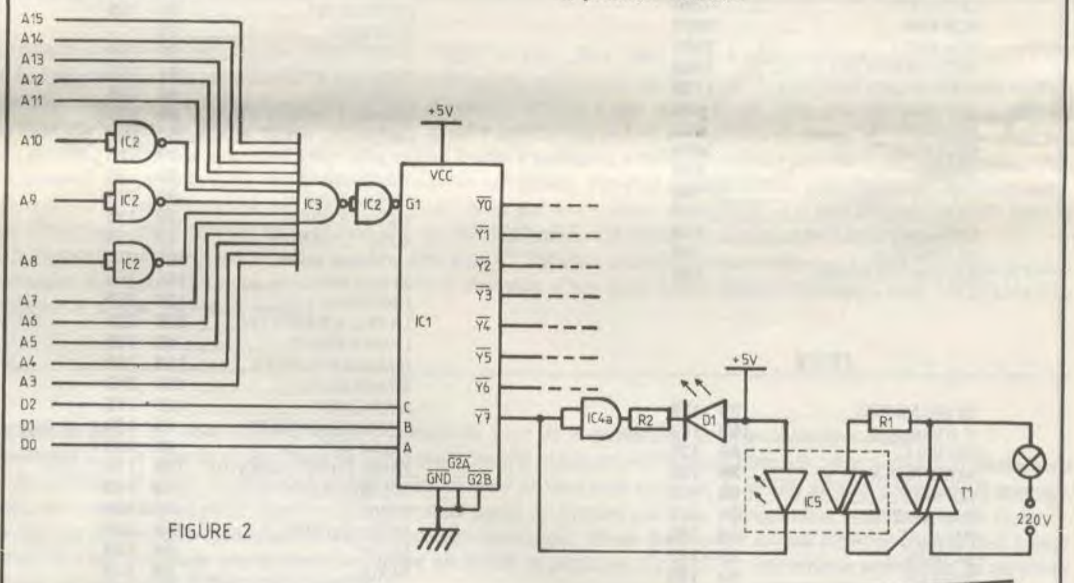
1 = SOUN	16 = A 2	31 = IORQ	46 = CURSOR
2 = MASSE	17 = A 1	32 = RD	47 = L. PEN
3 = A 15	18 = A 0	33 = WR	48 = EXP
4 = A 14	19 = D 7	34 = HALT	49 = MASSE
5 = A 13	20 = D 6	35 = INT	50 = **HORLOGE**
6 = A 12	21 = D 5	36 = NMI	
7 = A 11	22 = D 4	37 = BUSRQ	
8 = A 10	23 = D 3	38 = BUSAK	
9 = A 9	24 = D 2	39 = READY	
10 = A 8	25 = D 1	40 = BUS RESET	
11 = A 7	26 = D 0	41 = RESET	
12 = A 6	27 = + 5 VOLT	42 = ROMEN	
13 = A 5	28 = MREQ	43 = ROMDIS	
14 = A 4	29 = M1	44 = RAMRD	
15 = A 3	30 = RFSH	45 = RAMDIS	

Un chenillard, qu'est-ce donc ?
Loin d'appartenir à la famille des lombrics, il s'agit plus communément de ce qu'il est possible de trouver accroché aux plafonds des discothèques. C'est-à-dire, un jeu de lumières vieux comme le monde, ou presque; une succession de spots illuminés les uns après les autres. Evidemment s'arrêter là pourrait paraître ringard, c'est pourquoi notre chenillard possède un plus : il est programmable ! Grâce au port d'extension du CPC, vous allez pouvoir commander les spots directement par programme; c'est-à-dire qu'il vous sera possible de choisir les séquences d'illumination de chaque lampe indépendamment, mais aussi leur durée. Pensez donc aux différentes combinaisons possibles !

DESCRIPTION DU SCHEMA DE PRINCIPE

Grosso modo, toute votre réalisation consiste à relier le port extension du CPC, figure 1, au circuit électronique dont le principe est donné figure 2.
Vous pouvez constater que peu de broches serviront pour notre montage. Il s'agit de 13 lignes d'adresses (A3-A15) et de 3 lignes de données. Les lignes d'adresses signalent au CPC que l'on veut mettre en marche le chenillard, et les lignes de données sélectionnent le spot à activer. Pour ces dernières, 3 lignes suffisent. En effet, un ordinateur fonctionne avec des 0 ou des 1, donc 3 lignes offrent (tous à vos calculettes !) exactement 8 combinaisons possibles. Ces 8 combinaisons correspondent, vous l'avez deviné, à nos 8 spots. Nous reviendrons plus loin sur la programmation.
Les circuits intégrés IC1, IC2, IC3 servent de décodages d'adresse, c'est-à-dire que lorsque le CPC aura mis la bonne combinaison sur les lignes A3-A15, notre chenillard aura le droit de fonctionner. Les 2 circuits IC4a, IC4b ont pour rôle de commander 8 diodes electroluminescentes (OUF !), plus simplement appelées LED. Ces LED sont des petites lampes électroniques qui s'allumeront en même temps que les spots. Elles vous permettront de visualiser votre programme sans devoir pour celà brancher les spots. IC4a et IC4b augmentent en fait la puissance de IC1. Les 8 circuits IC5 à IC12 sont des optio-triacs. Ce mot barbare cache des choses très simples. Ces 8 optio-triacs ont pour double but de protéger le CPC de toutes les perturbations causées par l'illumination et l'extinction des spots, et de commander ces 8 spots par les triacs T1 à T8.
Voilà, nous avons le tour de la figure 2. Vous remarquerez que, par souci de clarté, la commande des lampes n'a été représentée qu'une seule fois, mais il faudra bien entendu tout réaliser.
Enfin, une recommandation importante avant de passer à la réalisation pratique : notre montage possède quelques points dangereux ou traîne du 220V (pour commander les spots). Il sera donc indispensable de faire attention et de bien suivre les indications. Cependant, le CPC est, lui, totalement isolé de ce 220V grâce aux optio-triacs.

Si tout ce qui précède vous intéresse, suivez-nous dans le prochain numéro.



DEMAIN, DÈS L'AUBE...

HELLO ! LITTLE LAMBS ! C'est Sir Hubert, qui vous fait la petite briefing, today. Mon aide de camp, personnel, à moi seul, m'a apporté quelques nouvelles intéressantes pour vous, Ladies et Seigneurs de l'Aventure.
First, la sortie des "Passagers du vent" : quatre réalisateurs, deux dessinateurs, pour un remarquable travail de découpage, de mise en page, au graphisme irréprochable et avec des musiques variées et très travaillées.
Secondo, la sortie de "SRAM 2". Je ne sais s'il sera disponible dans vos cottages à l'heure où vous lirez ces lignes, mais je peux affirmer, foi de colonel, que je l'ai touché et qu'il est encore mieux que le premier, donc vous mieux que mieux.
Third, la sortie tant attendue de "Fer et Flamme", un jeu de rôle médiéval-fantastique, qui relègue tous les autres (qui se comptent, il est vrai, sur les doigts d'une demi-main), tant il possède de possibilités.
Forth, l'irruption sur le market, de "Scott Winder reporter" de chez ERE, un programme original, mêlant de la géographie, du découpage de phrases, de l'arcade et de beaux graphismes.
Fifth, et c'est la plus grande des "news", la nomination de John R. BARSLEY, comme citoyen d'honneur et Grand Seigneur de la Halle of Frime ! ! !
But, I see un appendice qui se lève. Quelle est votre question, jeune Ganynédien tentaculé ?
- "§»ùù★★** ? ? ?"
Qui est-ce ? Oh, sorry ! Laissez-moi vous présenter John R.BARNSLEY, un Anglais de 39 années, qui a commis trois jeunes enfants, et dont la particularité est d'être un "sauveteur professionnel d'Aventuriers en détresse".
- "★èèèè★ ? ? ?"
Si vous agitiez un peu plus distinctement vos appendices buccaux, jeune Homard vénusien, nous comprendrions certainement mieux votre question !
- "★★ +'+' =I= ? ? ?"

Eh bien, ce cher John, a des correspondants aux quatre coins de la planète et principalement de langue anglaise. Il possède un service artisanal de reprographie et envoie solutions et plans contre de la monnaie sonnante. Hélas, mes petits agnelets, sa machine préférée n'est pas l'AMSTRAD, mais le Commodore et le Spectrum. (J'en vois qui vomissent de dégoût, je les comprends, mais je ne pouvais garder pour moi cette triste vérité !)
John m'a quand même fait parvenir, sa dernière liste de solutions, valables pour les mois de novembre-décembre. Elle contient... 82 titres de jeux d'aventure dont il peut fournir la résolution, ainsi que le plan attenant. Fellows, il y a encore de quoi faire, ici, dans la France ! Bravo, mister BARNSLEY, nous aurons certainement l'occasion de parler de vous ! !
-"§§★★ ? ? ?"
Vous voulez que je vous indique, jeune Guerrier de Mars aux canons greffés, le moyen de vous tirer sans trop de dommages des différents tableaux de "GREEN BERET"... I see, ce n'est pas tout à fait de l'aventure, n'est-il pas ? Hum ? !
Malgré tout, en tant que Colonel des Armées Galactiques, je vous donnerai les conseils suivants qui viennent d'un jeune homme qui n'a pas mis son nom :
1) Donnez des coups de poignards :
(a) debout si les adversaires sont espacés,
(b) couché, s'ils arrivent groupés.

2) Baissez-vous devant les "chinois sauteurs" (chinois ? Ils ressemblent plus à des soviétiques, pour moi !)

3) Reculez quand un grenadier vous balance son fruit mûr, car s'il explose derrière vous, cela vous ôterait malgré tout une vie.

4) Restez allongé à la fin de chaque niveau, en tirant sur tout ce qui arrive (chien, hommes, etc.)

Le jeune homme inconnu dit avoir obtenu 192.300 points, sans triche, rien qu'à la sueur de son poignet musclé et viril. (Hum ! Hum ! La prochaine fois, nous enverrons la brigade anti-dopage !).
That's all, folks ! J'espère que vous ferez encore mieux, entraînez-vous, mais sans traîner, car, demain, dès l'aube...

HALLE OF FRIME

Oyez ! Oyez ! Roulement de tambour. Oyez ! Oyez, gentes dames et jolis damoiseaux. C'est le héraut qui vous parle. Proclamation du château : en ce jour de l'an de grâce 1986, et par ordre de notre illustrissime et vénéré chef, sont intronisés à la condition de Seigneur de l'Aventure et entrent dans le fief "HALLE OF FRIME", les ci-devant Seigneurs :

MOURIER J.Francois, 30 ans, 32 rue JULES GUEDES, 42800 RIVE DE GIER.
A Résolu : **PANIQUE A LAS VEGAS (L'HERITAGE 1)**

GRIENEISEN Philippe,22 ans, rue VICTOR HUGO, 94220 CHARENTON.
A résolu : **ZOMBI, ORPHEE, TONY TRUAND, KIKEKANKOI, ATLANTIS, INTERIEUR, VERA CRUZ, LE BAGNE DE NEPHARIA, ZORRO.**

LANFRIT thierry, 23 ans, 55 chemin des ETROITS, 31400 TOULOUSE.
A résolu : **ORPHEE, WARRIOR +, SRAM, L'AIGLE D'OR, LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE.**

POITRENAUD Eric, 13 ans, 29 rue du BOUQUET, 95340 PERSAN.
A résolu : **L'AIGLE D'OR, ZOMBI, CRAFTON ET XUNK, SRAM, INTERIEUR.**

ROUSSINEAU Jean, 22 ans, 4 rue désirée CLARY.
A résolu : **LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE.**

FELLOUS Franklin, 15 ans, 6 avenue de la COMMUNE, PARIS.
A résolu : **LE PACTE**

Si vous souhaitez, vous aussi, entrer dans "Halle of frime" et contacter directement les fanatiques passionnés, comme vous, par les jeux d'aventure, remplissez le bulletin ci-contre. Toutes les semaines, nous publierons les noms et adresses des candidats élevés au rang de Seigneurs de l'Aventure. Leur boîte aux lettres va avoir du boulot !

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
.... de ....
1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 ....

NOM : ....
AGE : ....
ADRESSE : ....
....
Tél. : ....

CROCOBOUTIQUES

CALCULS ACTUELS
informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91.33.33.44

ALPHASOFT

COMPTABILITE GENERALE JUSQU'AU BILAN
750 frs TTC

40 Frs PORT PTT RECOMMANDE URGENT

UN EXCELLENT RAPPORT QUALITE / PRIX POUR
AMSTRAD PCW 8256 / 8512

255, avenue Berthelot
69008 LYON - Tél : 78 09 09 63

CERO

ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS
Tél. 40 20 01 20
Métro Louvre à 15 m
Parking à 20 m

Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

Livres et presse informatique à consulter

Plusieurs centaines de logiciels en essai sur place

Possibilité de crédit

AMSTRAD

CPC 464 MC	2680
CPC 464 C	3980
CPC 6128 MC	3990
CPC 6128 C	5290
PCW 8256	5920
PCW 8512	7680
LECTEUR DISK DD1	1990
LECTEUR DISK FD1	1790
CRAYON OPTIQUE	290
SYNTH VOCALE	490
MODEM DIGITELEC	1490
SOURIS	690
CRAYON OPTIQUE DKT	190
EXTENSION 64K RAM	450
EXTENSION 256K RAM	890
SILICON DISK	990
EXT 256K POUR PCW	590

JEUX

3D GRAND PRIX	89	139
5e AXE	169	185
AIRWOLF	89	125
ALIEN HIGHWAY	89	129
ASPHALT	94	129
BALLBLAZER	94	129
BATAILLE D'ANGL	109	190
BATMAN	89	133
BIGGLES	94	139
BILLY BANLIEUE	129	166
BOMB JACK	89	139
BOULDER DASH 3	99	159
CAULDRON II	89	119
COLOS CHESS 4	114	165
COMMANDO	89	139
COMPUTER 10 T 2	94	189
CONTAMINATION	109	190
CRAFTON ET XUNK	109	186
DAMBUSTER	99	145
DANDARE	99	129
DESERT FOX	89	139
DRAGON'S LAIR	89	139
EDEN BLUES	109	186
ELITE	139	210
EQUINOX	109	159
FAIRLIGHT	94	145
FLIGTER PILOT	89	129
GALVAN	89	139
GHOST'N'GOBLINS	89	135
GOLD HITS	109	129
GRAND PRIX 500cc	109	149
GREEN BERET	89	135
GUNFRIGHT	89	
HACKER	99	159
HEAVY ON MAGIC	94	165
HIGHLANDER	89	139
HIGHWAY ENCOUNTER	99	139
IMPOSSIBLE MISS	94	159
JACK THE NIPPER	89	119
JEUX SANS FR	89	139
KNIGHT GAMES	89	125
KNIGHT RAIDERS	89	135
KUNG FU MASTER	89	135
L'AFFAIRE VERA CRUZ	195	
L'HERITAGE	169	169
L'HERITAGE 2	129	169
LA GESTE D'ARTILLAC	239	239
LEADER BOARD	89	139
MACADAM BUMPER	119	169
MANDRAGORE	195	249
MARACAIBO	129	175
MARMAID MADNESS	89	139
MIAMI VICE	85	139
MINES DU ROI AQUANTUS	125	175
MISSION ELEVATOR	99	155
MOVIE	89	139
MUSIC SYSTEM	165	239
NEXOR	89	139
NEXUS	89	145
NICK FALDO'S OPEN GOLF	99	139
NODES OF YESOD	99	139
NOMAD	109	
PACIFIC	109	139
PAPERBOY	89	139
PING PONG	79	139
PSI 5 TC	95	
RAMBO	79	139
REBEL PLANET	89	139
RESCUE ON FRACTALUS	89	139
RETURN OF EXPL FIST	99	139
REVOLUTION	99	139
ROBBOT	109	169
ROOMTEN	89	139
SABOTEUR	89	139
SAI COMBAT	89	139
SAMANTHA FOX	89	139
SAPIENS	119	169
SCRABBLE	169	239
SCRAM	169	
SHOGUN	99	159
SILENT SERVICE	89	139
SKYFOX	95	139
SORCERY	89	129
SPACE SHUTTLE	99	139
SPINDIZZY	89	145
SPITFIRE 40	89	125
SPY VS SPY	89	155
STREET HAWK	89	139
STRIKE FORCE HARRIER	95	129
TAU CETI	89	149
TEMPLE OF TERROR	89	139
THEATRE EUROPE	109	179
THEY SOLD A MILLION	89	139
THEY SOLD A MILLION 2	99	139
TLL	89	139
TOAD RUNNER	109	159
TOBRUCK	109	139
TOMAHAWK	89	139
TURBO ESPRIT	99	
V	89	139
WAY OF EXPLODIND FIST	85	179
WAY OF THE TIGER	89	139
WHO DARES WIN	89	139
WINTER GAMES	89	139
WORLD CUP CARNIVAL	99	149
XARQ	99	139
YE AR KUNG FU	89	139
ZOMBIE		159
ZORRO	89	139

UTILITAIRES

AMSWORD	150	
D BASE 2		650
D.AM.S	290	390
DATAMAT		450
LORIGRAPH	210	340
MULTIPLAN		499
SUPERPAINT		390
TEXTOMAT		450
TURBO PASCAL		590
TURBO TOOLBOX		590
TURBO TUTOR		390
WORDSTAR POCKET		790

BON DE COMMANDE A RETOURNER A ; **INFOMANIE 3, rue Perrault 75001 PARIS**

Nom ______
Prénom ______
Adresse ______

Tél ______
Machine ______
Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat lettre ☐ paiement à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement
Pour toutes commandes inférieures à 250 F, particpation de 20 F au port
Désignation/Quantité/Prix ______
Total ______



22, rue de Montreuil
94300 VINCENNES
Tél. : (1) 43.28.22.06
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

L I M

ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES

Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD

Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. : **47.27.29.00**



FRANCE® DISQUETTE

Revendeur agréé AMSTRAD FRANCE
Revendeur THOMSON

Grand choix de logiciels AMSTRAD
DISQUETTES tous formats
Produits Informatiques divers

34, rue de la République
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28



l'espace le plus micro de Paris !

Prix Club ! ! !

251, bd Raspail, 75014 Paris. M° Raspail. Tél. 43.21.54.45
50, rue de Richelieu, 75001 Paris. Tél. 42.96.93.95.
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h.

ESAT SOFTWARE

Ouverture d'un magasin spécialisé AMSTRAD.
Des prix extraordinaires pour une gamme de jeux incroyables.
Un programmeur à votre écoute.

55 - 57 rue du Tondu
33000 BORDEAUX
Tél. 56.96.35.23.

LENS MICRO INFORMATIQUE

Revendeur qualifié conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

LA LIVRAISON DE LA SEMAINE

DES SOFTS POUR S'AMUSER





GAUNTLET d'US GOLD par GREMLIN GRAPHICS

Notice	: 10
Graphisme	: 16
Animation	: 16
Son/Bruitage	: 09
Originalité	: 18
Intérêt	: 16
Qualité/Prix	: 13

14/20

Une aventure d'Heroïc Fantasy, pour une fois, interactive et pleine d'inventions.

Sur la page de présentation, un superbe guerrier et une belle walkyrie vous défient du regard. Au rang des options, il faut signaler la possibilité de jouer à deux, simultanément. Puis vous aurez à choisir votre personnage. THOR et sa hache, QUESTOR l'elfe à l'arc, THYRA avec l'épée, MERLIN et sa magie nous laissent entrevoir de sanglantes aventures.

L'histoire débute au niveau un. Normal. Pas besoin d'explications pour savoir ce qu'il faut faire. Tout va très vite. Les créatures hideuses sortent à flots des générateurs de monstres. Les détruire sans tarder. Maintenant on peut explorer ce labyrinthe, et augmenter notre score en ramassant tout ce qui traîne. Des fioles de potion pour augmenter nos points de vie (précieux) le reste pour le score. Des clefs nous permettent d'accéder aux autres lieux de cet univers (il y en a neuf). Tous sont différents par l'architecture, les couleurs, les monstres.

Ce jeu est très rapide; son accessibilité aisée. Jouez-y à deux. Vous ne le regretterez pas. L'évolution des personnages est très drôle. De plus, vous bénéficierez d'une dimension supplémentaire : le dialogue avec votre partenaire. L'absence de musique laisse libre cours à vos commentaires. La touche P stoppe le jeu, vous permettant d'aller retourner votre steack sur le grill.



WERNER de SEMMEL VERLACH

13/20

Notice	: /
Graphisme	: 20
Animation	: 20
Son/bruitage	: 16
Originalité	: 15
Intérêt	: 10
Qualité/prix	: 10

Un jeu teuton à l'animation et aux graphismes superbes...mais sans notice.

Au menu, cinq jeux nous sont proposés.

DIDDLING : WERNER nous invite à jouer aux dés avec lui. J'aime bien les dés. Mais là, Werner exagère. Impossible de comprendre ce qu'il attend de nous. Néanmoins, l'animation est réussie, et le bruitage est juste.

MOTOR RIDE et PANIC TOUR : Ce sont les deux jeux suivants. Une animation très sympathique et toujours réussie. Règles toujours incompréhensibles. Dommage !

MOTOR ASSEMBLY : De loin le plus accessible. Dans une fenêtre à défilement latéral, plein de motos en pièces détachées. Vous voyez où je veux en venir ? Alors, assemblez la moto de vos rêves. Si certaines folies sont permises, il faudra quand même être un peu logique. Commencez donc par choisir le cadre. A vos manettes !

DRIVE IN FOG : Plan fixe sur Werner, vu de dos, sur sa moto. Il y a du brouillard, il ne ralentira jamais; débrouillez-vous pour lui sauver la vie. Ca ne durera pas longtemps.

RESUME : Werner joue aux dés. Puis il va faire un tour en voiture. Il se plante contre un mur. Indemme, il se construit une moto. Il va l'essayer. Le brouillard est là. Le véhicule en sens inverse, aussi. Exit Werner.

La notice pèche par son absence (plutôt enbarrassant vu l'origine du jeu), mais l'animation est excellente. Avec votre permission je retourne assembler une autre moto à mon petit Werner.



CERBERUS de PLAYERS

Notice	: 13
Graphisme	: 18
Animation	: 16
Son/Bruitage	: 10
Intérêt	: 10
Originalité	: 10
Qualité/Prix	: 15

13/20

Un soft tout, sauf original, mais avec de superbes graphismes et à un prix de misère.

Oh, regardez donc ce qui nous arrive, là ! Un SPACE INVADERS de plus...Bon, allez, on se le charge quand même. Surprise ! C'est très bien fait. Les graphismes sont superbes. D'une qualité performante, même pour ce type de soft. Largué d'une plate-forme métallique, paumé en plein espace, votre vaisseau peut en scroller d'avant en arrière à une vitesse éclair. Bien pratique pour combattre les Aliens qui arrivent par vagues de quatre et tentent de vous abattre malgré vos giclées désespérées de laser. Sacrément agressifs vos ennemis ! J'en ai même repéré une nouvelle espèce : des petites boules kamikazes, teigneuses comme pas deux, qui vous tombent dessus sans vous laisser le temps de larguer une de vos deux bombes salvatrices. Pas très original certes, mais la qualité de l'animation, une fois de plus, sauve les meubles, même si, à la longue, le jeu lasse par son manque de variétés et le peu d'efforts fournis pour la bande-son. Le classicisme allant souvent de pair avec une qualité déplorable, CERBERUS mérite donc notre estime.

D'autant que le rapport qualité-prix est, de toute manière, très bon. Ce qui nous conduit tout naturellement à cette remarque sensée : si les programmeurs de PLAYERS nous sortaient à ce prix-là des softs d'une aussi bonne qualité technique, mais ORIGINAUX, ce serait carrément le délire. Qui vivra verra...



STAR FIREBIRDS de FIREBIRDS

Notice	: 11
Graphisme	: 16
Animation	: 16
Son/Bruitage	: 10
Originalité	: 10
Intérêt	: 10
Qualité/Prix	: 18

13/20

Un petit classique à un petit prix... Rien de plus honnête.

La cassette a ceci de bien : elle nous laisse le temps d'admirer la page de présentation, au demeurant très honnête.

Honnêteté également dans le nom de ce jeu. Nous ne fûmes point surpris par la première vague Dassault... heu... d'assaut. Remarquez la pertinence de ce lapsus. Il s'agit en effet d'un assaut aérien. A bord de mon petit vaisseau, je ne sais plus où donner de la manette. Ils sont partout, ces sympathiques petits oiseaux. S'ils pouvaient parler ils feraient cuit cuit, tellement leur laser me chauffe la carlingue. Leurs évolutions déliées, bien rythmées, suivent des courbes gracieuses. Même les bombes qui me pleuvent dessus, font penser à une chorégraphie. Quel dommage que le chef-d'orchestre ait oublié sa partition. Ce petit jeu gai et sans prétention, ni mauvaise réputation, aurait un peu gagné à flatter nos oreilles.

Il s'agit de la énième resucée de Space Invader. Le logiciel permet de gérer deux joueurs, mais pas simultanément. La classique vague d'invasion une fois détruite, est automatiquement régénérée. Si vous aimez ça, vous serez servis.

L'honnêteté se retrouve jusque dans le prix de ce produit.



CITYCLICKER d'HEWSON

10/20

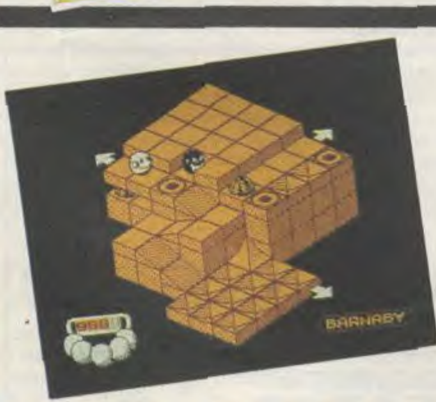
Notice	: 13
Graphisme	: 9
Animation	: 10
Son/Bruitage	: 11
Intérêt	: 8
Originalité	: 6
Qualité/Prix	: 10

Un logiciel qui aurait été génial il y a trois ans. Son scénario peut prétendre à la palme du manichéisme.

Ah j'aime, que dis-je, j'adore les softs originaux avec un scénario inédit et des graphismes de qualité. Pas de chance, avec CITYSLICKER, j'ai tout faux ! Les dessins ont le lourd patrimoine génétique du SPECTRUM, et ce n'est pas une référence. Le scénario a le mérite d'une originalité de très bon goût : il faut désamorcer la bombe déposée par un Arabe dans le parlement britannique. Le jeu en lui-même est inspiré jusqu'au moindre bit de JET SET WILLY.

Comme dans ce célèbre ancêtre des jeux informatiques, il vous faut ramasser différents objets tout en évitant des monstres, à l'aspect humain d'ailleurs, genre plutôt basanés. Les graphismes, en mode 1, ne sont pas affreux, mais quand même trop limités pour captiver les joueurs. Il reste toutefois que l'on peut se laisser prendre par cette course contre la montre, dont l'issue n'est jamais certaine. Si vous ne réussissez pas à désamorcer la machine infernale vous aurez comme consolation, en direct sur votre écran, l'explosion très spectaculaire de la 'HOUSE OF PARLIAMENT'.

Seule nouveauté de ce JET SET WILLY raciste et opportuniste par rapport à l'original : la lutte contre le chronomètre. En fait CITYSLICKER, (littéralement le "Héros de la cité" que vous deviendrez peut-être) a pour lui un chargement très original : une montre décompte le temps qu'il reste avant que le logiciel soit en mémoire et vous pouvez pendant ce temps lire les règles du jeu affichées sur le moniteur...



BOBBY BEARING de THE EDGE

11/20

Notice	: 10
Graphisme	: 14
Animation	: 13
Son/Bruitages	: 8
Originalité	: 12
Intérêt	: 11
Qualité/Prix	: 10

Les graphismes réussis et la tête sympathique du héros n'empêche pas ce logiciel d'être quelque peu ennuyeux.

BOBBY BEARNG EST UN HEROS, c'est aussi une bille. Remarquez ce n'est pas étonnant, puisque tous les habitants des Métaplans ont une physionomie sphérique. Seulement il y a les gentilles sphères blanches, et les méchantes sphères noires (presque comme au loto). A défaut de rapporter gros, BOBBY doit retrouver ses trois jeunes frères, perdus dans le territoire des sphères noires. Vous êtes comme une boule de flipper (air connu) et vous roulez parmi les paysages accidentés qui forment les métaplans (dans un graphisme net et coloré les surfaces quadrillées des décors rappellent infailliblement Spindizzy). De pentes en tunnels, de précipices en couloirs, vous guidez BOBBY qui affiche un éternel sourire. Seul le passage sous un pesant bloc rocheux, qui réduit notre boule à la taille d'une crêpe, ou le choc avec une sphère noire, qui précipite BOBBY dans une chute de quelques niveaux, lui fait perdre, pour quelques instants, cet air béat (marrant la bille que tire alors cette boule). Mais ces incidents sont (trop) rares . La succession monotone des écrans vous installe dans une douce somnolence (la boule au bois dormant), bercée par quelques pauvres bruitages. Soudain vous apercevez le premier frère de BOBBY, inconscient au milieu d'un terrain mouvementé. Il va falloir le pousser pour escalader les côtes ou lui faire dévaler les pentes. Quant à lui faire franchir les précipices, je vous laisse imaginer la galère.

Pierre qui roule n'amasse pas mousse. BOBBY non plus !





LA TELE SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD

TUNER TÉLÉ 16 chaînes

Transformer votre bon vieil Amstrad en véritable TV... Une sacree idée, non ? Ce qui vous empèchera pas de continuer à jouer ou à programmer : vous pouvez alterner à loisir !

1.390F

CPC 464 COULEUR +TUNER TÉLÉ 4.340F — CARTE BLANCHE pour cet achat 270F par mois

CPC 6128 COULEUR +TUNER TÉLÉ 5.340F — CARTE BLANCHE pour cet achat 330F par mois

PROMOTION AU CHOIX

35 F LA CASSETTE

-50.000 LIEUX S/MER	35
-AMIRAL GRAF SPEE	35
-AMSGOLF	35
-ATTAQUE ASTRALE	35
-ATTAQUE AU LASER	35
-AVENTURE CLASSIQUE	35
-BRISEURS ATOMES	35
-CATASTROPHES	35
-ENVAHISSEURS AU DELA	35
-EXOCET	35
-FAUCONS ESPACE	35
-FOOTBALL AMERICAIN	35
-FRED L'ELECTRONICIEN	35
-GOLF DE DINGUES	35
-JARDINS HANTES	35
-JEANNOT LE ROUGE	35
-LABYRINTHE DU SULTAN	35
-MANIC MINER	35
-MECANO DE LA CENTRALE	35
-NOM CODE MAT	35
-OH MOMIE	35
-PESTE INTERSTELLAIRE	35
-POLICHINEL	35
-QUASIMODO	35
-RAID SOUTERRAIN	35
-ROLAND A L'ABORDAGE	35
-ROLAND A LASCAUX	35
-ROLAND EN FUITE	35
-ROLAND FAIT PETIT TROUS	35
-ROLAND/DANS LE TEMPS	35
-ROLAND/OUBLIETTES	35
-SNOOKER (BILLARD)	35
-STARS COMMANDO	35
-STOCKMARKET	35
-TROISIEME DIMENSION	35
EDUCATIFS CPC 464/6128	**K7**
-COURSE A LA BOUSSOLE	35
-HORLOGER 1	35
-HORLOGER 2	35
-LETTRES MAGIQUES	35
-NOMBRES MAGIQUES	35
UTILITAIRE FAMILLE	**K7**
-MINIFILE (FICHIER)	35

99 F LA DISQUETTE

-SPANERMAN	99
-ROLAND A LASCAUX	99
-ROLAND /OUBLIETTES	99
-POLICHINEL	99
-ROLAND/PETITS TROUS	99
-SNOOKER (BILLARD)	99
-ROLAND A L'ABORDAGE	99
-ROLAND EN FUITE	99
-GATE CRASHER	99
-VOYAGE FANTASTIQUE	99
-SUPER PIPELINE	99
-SCOUTS TOUJOURS PRETS	99

CARTE BLANCHE SUR TOUS LES PRIX

AMSTRAD CPC	/MOIS
-CPC 464 MONO	150
-CPC 464 COULEUR	210
-CPC 6128 MONO	210
-CPC 6128 COULEUR	270
AMSTRAD PCW	**/MOIS**
-PCW 8256	356
-PCW 8512	462
LECTEURS CPC-PCW	**/MOIS**
-DD1-CPC464-6128	120
-FD1-CPC464-6128	120
-FD2-PCW 8256-8512	120
AMSTRAD PC1512	**/MOIS**
-PC 1512 SD MONO	360
-PC 1512 SD COUL.	510
-PC 1512 DD MONO	450
-PC 1512 DD COUL.	600
-PC 1512 HD 20 MONO	720
-PC 1512 HD 20 COUL.	870
-PC 1512 HD 40 MONO	1140
-PC 1512 HD 40 COUL.	1290
DISKS DURS-PC 1512	**/MOIS**
-DISQUE DUR 10 Mo	360
-DISQUE DUR 20 Mo	390
-DISQUE DUR 40 Mo	780
-CARTE DISK 20 Mo	450
TUNER TELE	
-TUNER TELE SEUL	120
-TUNER TELE +CPC 464 COUL.	270
-TUNER TELE +CPC 6128 COUL.	330

LOGICIELS PROFESSIONNELS PCW 8256 & 8512

GESTION PCW AMSTRAD	
-ALIENOR (COMPTA LOGICYS)	1060
-ANALYSE FINANCE (LOGYS).	240
-DEVIS TRAVAUX (LOGICYS).	1280
-FACTUR.STOCK (LOGICYS).	1760
-GESTION ASSOCIATION	1190
-GESTION DOMESTIQ.(LOGYS)	250
-NOSTRADABUR-ANALY.FINANC	490
-OPTICAISSE	790
-PAIE (LOGYS)	590
INTEGRES PCW AMSTRAD	
-ACT 1 (LOGICYS)	810
-DR DRAW	650
-DR GRAPH	650
-GESTION FICHIERS (LOGYS)	260
-POCKET BASE	790
-POCKET CALC	450
-POCKET WORDSTAR	890
-YES YOU CAN (GENERATEUR)	1175
UTILITAIRES PCW AMSTRAD	
-C BASIC	650
-TELE TUTOR CLAVIER	490

AMSTRAD

PROMO

ENCORE MOINS CHER !

CPC 464

MONO **2.190F** ~~2.390F~~ — COULEUR **3.390F** ~~3.590F~~

CPC 6128

MONO **3.390F** ~~3.590F~~ — COULEUR **4.490F** ~~4.760F~~

Garantie 1 an par AMSTRAD
Notice en français

AMSTRAD DMP 2000

1.690F ~~1.990F~~ — CARTE BLANCHE pour cet achat 120 F par mois

PROMOTION DISQUETTE

35F par 10
30F par 20
29F par 30
28F par 50

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

AMSTRAD

TRAITEMENT DE TEXTE

256K

PCW 8512 — 7690 F — CARTE BLANCHE pour cet achat 462 F par mois

PCW 8256 — 4997F H.T. ou TTC 5926F — CARTE BLANCHE pour cet achat 356 F par mois

Spectrum 128 K+2

1.690F

OKIMATE 20 COULEUR

CARTE BLANCHE pour cet achat 138 F par mois — **2.290 F**

LECTEURS	
-DD1-LECTEUR DISK	1990
-FD1-2em LECTEUR DISK	1590
-LECTEUR K7 AMSTRAD	390
AUTRES PERIPHERIQUES	
-MP2-ADAPTATEUR PERITEL	490
-CRAYON OPTIQUE COULEUR	310
-RS232-INTERFACE SERIE	590
-SYNTHE-VOCAL FRANCAIS -EN CASSETTE	390
-EN DISKETTE	490
JOYSTICK	
-JOYSTICK AMSTRAD	155
-JOYSTICK STANDARD	140
-JOYSTICK COMPETITION	220

LOGICIELS PROFESSIONNELS PC 1512

GESTION PC 1512 AMSTRAD	TTC
-COMPTA LPC	1126
-COMPTABILITE SAARI	2348
-FACTURATION-STOCK FASSI.	2348
-GESTION LPC-COMP/FAC/STK	4981
-PAIE GIPSI	2348
-SIDEKIK -UTILIT.BUREAU.	391
INTEGRES PC 1512 AMSTRAD	**TTC**
-DBASE 2 PC	1174
-EVOLUTION SUNSET (GEM)	1174
-FRAMEWORK PREMIER	1174
-GEM DIARY	508
-GEM DRAW	1174
-GEM FONT EDITOR	1174
-GEM GRAPH	1174
-GEM WORDCHART	1174
-GEM WRITE	1174
-REFLEX -BASE DONNEES	990
-SUPERCALC 3 -TABLEUR	889
-WORDSTAR 1512	889
UTILITAIRES PC 1512 AMSTRAD	**TTC**
-GEM DRAW BUSINESS LIBRAR	508
-GEM FONT & DIVERS PACK	508
-GEM PROGRAMMERS TOOLKIT.	2360

ORDINATEURS PROFESSIONNELS

COMPATIBLES	TTC
-PC 1512 SD COULEUR	8171
-PC 1512 SD MONOCHROME	5926
-PC 1512 DD COULEUR	9713
-PC 1512 DD MONOCHROME	7459
-PC 1512 HD 10 COULEUR	12678
-PC 1512 HD 10 MONOCHROME	10424
-PC 1512 HD 20 COULEUR	14101

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

PC 1512 AMSTRAD PRO



PC 1512 Lecteur disquette 360 Ko

PC 1512 SD
Ecran monochrome 4.997 F
Ecran couleur 6.890 F

PC 1512 DD
Ecran monochrome 6.290 F
Ecran couleur 8.190 F

Prix H.T.

DMP 3000
1.930 F
Prix H.T.

16 BITS-8 MHZ-512 Ko
COMPATIBLE PC

PC 1512 Avec disque dur 20 Mo

PC 1512 HD10
Ecran monochrome 9.990 F
Ecran couleur 11.890 F

PC 1512 Avec disque dur 40 Mo

PC 1512 HD40
Ecran monochrome 15.990 F
Ecran couleur 17.880 F

Réservez-le dès maintenant

VOTRE PC 1512 AVEC DISQUE DUR IMMEDIATEMENT CHEZ HYPER CB!



DISQUES DURS TANDON

10 Mo **4.795F** — 20 Mo **5.395F** — 40 Mo **10.995F**

Nous vous installerons votre disque dur. Délai 48 H.



PROMO NOËL

DU 17 AU 31 DÉCEMBRE 86

PRIX COÛTANT SUR 1

K7 ou disquette différente chaque jour. (CPC 464 - CPC 6128)

OFFRE VALABLE UNIQUEMENT AU MAGASIN HYPER-CB VENEZ NOUS VOIR !

HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de

2000 à 15000F*

A VOTRE NOM. IMMÉDIATEMENT.

* sur un compte à votre nom.

* Comment avoir Carte Blanche CHEZ HYPER-CB ?

Au magasin HYPER-CB (183 rue St-Charles, 75015 Paris).
Par correspondance : en nous retournant le bon ci-dessous, vous recevrez par retour, l'imprimé de demande d'ouverture de carte qu'il vous faudra remplir et nous adresser pour acceptation.*

HYPER CB Carte Blanche

Papiers nécessaires : 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé.

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

A retourner à HYPER-CB, 183 rue St-Charles 75015 Paris

Je soussigné, désire recevoir une Carte Blanche HYPER-CB et ouvrir un compte crédit-permanent :

Nom ____
Prénom ____
Adresse ____
____
____
Code postal ____
Ville ____
Téléphone ____

H 12 12 86



CARTE DISQUE DUR TANDON 20 Mo

6.295F

Vous pouvez l'installer vous-même

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB

Communication
183 rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

Carte Blanche HYPER-CB : mieux qu'une carte de crédit.

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A :

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Nom ____
Prénom ____
Adresse ____
____
____
Téléphone ____
Code postal ____
Ville ____

Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 12 12 86

Je desire recevoir (remplir le tableau ci dessous)

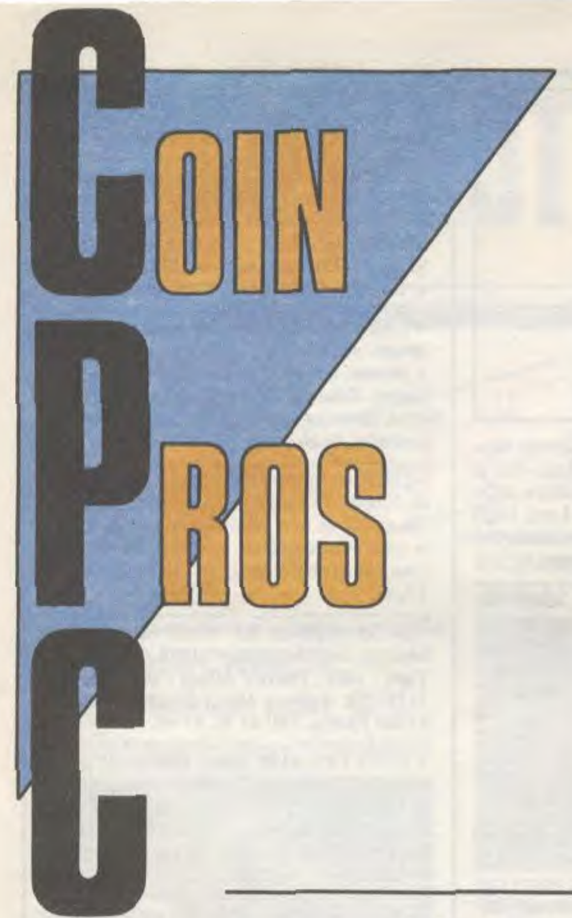
ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

Participation aux frais d'envois
0 à 500 F ajouter ____ + 30 F
+ 500 F ajouter ____ + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORSE-DOM-TOM nous consulter

total de la commande
+
TOTAL GENERAL

A CRÉDIT

Je desire recevoir une offre prealable de credit (CETELEM)
Montant de la commande ____ F
Nombre de mensualites ____ /mois
Versement comptant ____ F
☐ cheque ☐ mandat-lettre ☐ CCP

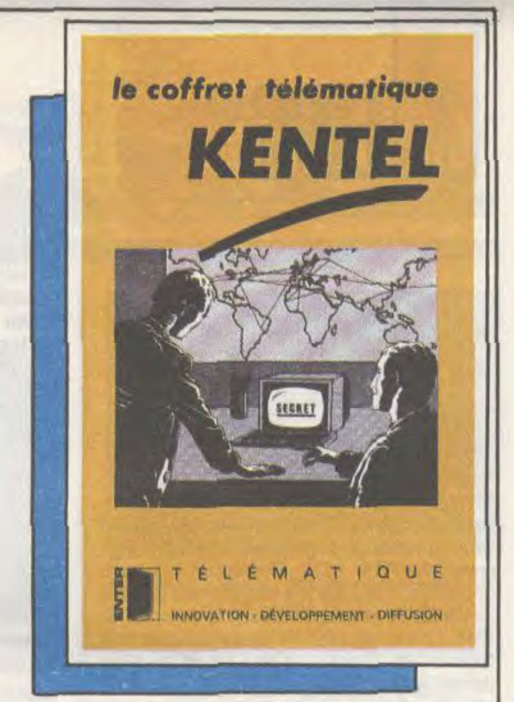


KENTEL ENTER

UN CABLE RELIANT VOTRE CPC AU MINITEL,

UN SOFT SIMPLE ET PUISSANT LA CREATION D'UN MICRO-SERVEUR A LA PORTEE DE TOUS

**Y'en a partout !
Dans le métro, dans les journaux, à la radio, à la télé, partout !
Après les barils de lessive, la publicité pour les serveurs télématiques envahit notre quotidien (3615+MACHIN lave plus blanc !).**



La France possède l'un des réseaux de transport d'informations le plus développé du monde. Dans chaque agence commerciale des PTT qui se respecte, vous pouvez retirer une petite boîte marron répondant au doux nom de minitel. Avec cette merveille de la technologie, on peut, comme vous le savez déjà, faire ses courses sans bouger de chez soi, connaître les derniers cours de la Bourse, consulter son horoscope du jour, se fringuer en 48 heures (chrono !), enfin bref, on peut TOUT faire (si, si !). L'administration des postes et télécommunications ne s'est jamais aussi bien portée. Car il faut bien préciser que, si le retrait d'un terminal est gratuit, le montant de vos factures lui, n'est pas, comme les néophytes le croyaient au début, une erreur de l'ordinateur central. A 59 francs et 20 centimes l'heure de connexion (télétel 3), les apports bienfaisants de la technique moderne prennent le goût du "j'ai l'impression que j'me suis fait avoir !".

La plupart des services grand public proposés sont accessibles par le "kiosque". Sur les 74 centimes que vous dépensez toutes les 45 secondes plus de la moitié (46 centimes) reviennent au fournisseur du service, dont vous subissez alors toutes les facéties. L'information désirée est obtenue après une dizaine de pages vidéotex qui, lors des heures de pointe du réseau transpac, mettent une éternité à défiler. Des temporisations interviennent après chaque commande ou chaque page, c'est du délire ! Pendant que votre compteur téléphonique tourne, à l'autre bout de la ligne le tiroir-caisse se remplit.

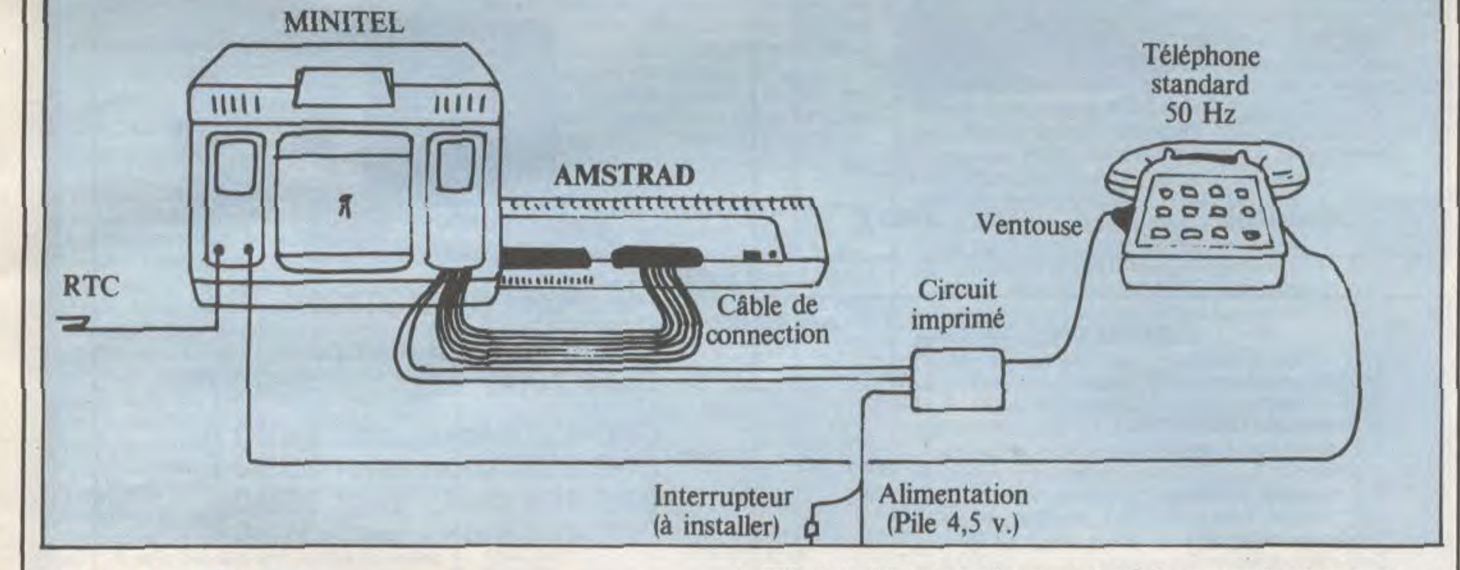
Si vous lisez cet article, il y a de fortes chances (au moins !) pour que vous possédiez un Amstrad. Alors la solution se trouve à portee de votre main. Effectivement, pourquoi ne pas utiliser la mémoire de masse de votre ordinateur pour stocker des écrans vidéotex que vous pourrez vous repasser à loisir une fois la communication finie, hein, pourquoi pas ?

Le coffret télématique KENTEL vous propose, entre autres, cette facilité. Mieux, il vous permet de créer votre propre micro-serveur !

Vous êtes essoufflé hein ? Ben oui, j'comprends : vous êtes parti à grandes enjambées chez votre revendeur pour vous procurer l'outil télématique de cette fin d'année.

La boîte que vous tenez entre vos mains fébriles est au format d'une jaquette de vidéo-cassette. Délicatement, vous l'ouvrez, doucement vous sortez une cassette, un câble assez bizarre, et une notice en Français (of course !).

- Comment ça ? Y a pas de grosse interface à connecter ?
- Ben nan, pis vous verrez que cela suffit amplement.



L'INSTALLATION

Bon pas de panique, la première manœuvre consiste à relier entre eux votre minitel et votre CPC. Une prise DIN trouvera place dans la prise péri-informatique au dos du terminal télématique. A l'autre extrémité de ce câble plat, un connecteur qu'il faut brancher sur la sortie imprimante de l'ordinateur (à noter que ce connecteur n'est pas marqué d'un détrompeur indiquant le sens du branchement). Un fil noir avec au bout une ventouse qu'il faut coller sur le côté de votre téléphone, et deux autres fils qui partent d'un petit circuit imprimé (le détecteur de sonnerie) seront reliés à une pile de 4,5 volts. Il est très important de vérifier que la liaison entre le minitel et l'ordinateur soit bien installée et alimentée (voir schéma) sinon vous ne pourrez pas vous servir du soft. Le soft justement, prenons la cassette (pffff, y a pas de version disquette ? !) et chargeons-le.

Une image de présentation apparaît et un premier menu vous propose 3 options : serveur, boîte à outils et copie sur disquette (et toc ! !). Et hop, je tape 3, une ligne indique qu'il faut mettre la cassette sur la face B. Le transfert se fait automatiquement, voilà une bonne chose.

CREER SON MICRO-SERVEUR

Je tape RUN "KENTEL", et après l'accès disquette, je choisis - 1 SERVEUR. Cette option permet la création de pages vidéotex et la mise en route du serveur.

Une page CREATION SERVEUR s'affiche, 8 options possibles, voyons la première : EDITEUR DE PAGE VIDEOTEX. Le programme me demande de choisir un numéro de bloc de 01 à 51, je ne comprends pas trop et, comme il est indiqué sur la notice, je sélectionne le bloc 01. Haaaa, je commence à y voir plus clairement, une page est constitué d'un nombre variable de blocs selon sa complexité (merci la notice !). Ainsi, un écran très fouillé avec, par exemple, de nombreux graphismes ou des caractères de contrôle qui permettent la double-hauteur et le mélange des couleurs, occupera beaucoup plus de blocs qu'un simple texte de quelques mots. La page créée n'excèdera pas 51 blocs.

Nous sommes en correcteur de page. Grâce à différentes fonctions comme, l'insertion d'un code, sa suppression ou sa copie, la visualition de la page sur l'écran du minitel et la sélection d'un nouveau bloc, on peut créer des écrans très facilement modifiables. Le système semble compliqué au départ mais se révèle rapidement très souple d'emploi.

Mais ce n'est pas fini ! Il est possible de passer du mode correcteur à un mode saisie par un simple appui sur une touche. Sur l'écran de l'Amstrad s'affiche alors une ligne de points. On peut taper textes et graphismes "en continu", un peu comme sur une machine à écrire. Tout ce qui est saisi apparaît en même temps sur le minitel et stocké dans les blocs (vraiment bien !). CONTROL + H permet de visualiser toutes les commandes disponibles sous ce mode : afficher le graphisme, le texte en couleurs d'encres et de fonds dégradés ou de tailles différentes, déplacer le curseur, émette des "bips", le tout en saisie directe. Les veinards qui ont un minitel couleur vont se régaler.

CONTROL + Z permet de revenir en CORRECTEUR DE PAGE pour voir l'état des blocs et, éventuellement, en modifier le contenu.

Encore plus fort ! Si de vos doigts avides vous pressez sur la touche "D", le programme vous emmène dans le mode EDITEUR DE DESSIN. Gardez les mains sur le clavier de l'ordinateur et regardez sur le minitel. Avec les touches d'édition vous déplacez un curseur clignotant. Un tableau des correspondances graphiques des touches du clavier se trouve à la fin de la notice. Vous accédez ainsi à la police des caractères graphiques du minitel. Dessiner en vidéotex devient un jeu d'enfant ; il y a même possibilité de faire des animations. C'est simple et efficace. Ici aussi, un CONTROL + Z renvoit sur le CORRECTEUR DE PAGE.

Voici donc un puissant éditeur, en trois parties complémentaires, qui permet de belles réalisations.

Retour au menu principal. La deuxième option, VISUALISATION MINITEL parle d'elle même, elle permet de voir la page stockée dans les blocs. SAUVEGARDE DE PAGE transfère le contenu des blocs de la mémoire de l'ordinateur vers le lecteur de disquettes ou de cassettes. Vous devez entrer un code de sauvegarde, il correspond au numéro sous lequel la page sera sauvée.

Dois-je vous parler de l'option CHARGEMENT DE PAGE ? Vous vous doutez certainement qu'il faut taper le numéro de l'écran que vous voulez charger pour le retravailler ou l'afficher sur votre minitel. Vous vous en doutiez n'est-ce-pas ? Alors OK, je ne vous en parle pas.

Si la page que vous avez créée ne vous convient pas, REMISE A ZERO effacera, après confirmation, tous les blocs de la mémoire.

Une fois tous vos jolis écrans vidéotex terminés, vous allez pouvoir passez à la définition des MOTS-CLES. Ils permettront d'enchaîner vos pages selon les désirs de la personne connectée sur votre serveur. Ainsi de la page d'accueil l'utilisateur pourra, par exemple, passer à la page 4 en tapant un chiffre ou en entrant MESSAGE suivis de ENVOI. Chaque mot-clé permet le passage d'une page à une autre en lui attribuant l'écran de départ et celui d'arrivée. Trois options pour créer des mots-clés, les supprimer ou en avoir le catalogue complet.

Avec CATALOGUE DU DISQUE vous connaîtrez le nombre de pages stockées et par la même l'espace encore disponible.

Ça y est, tout est prêt ? Vous êtes bien installé ? OK, vérifions bien que le détecteur de sonnerie est collé contre le téléphone. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner l'option 5 du menu principal, MISE EN MARCHE DU SERVEUR. L'ordinateur est mis en attente ; votre frangine doit vous appeler du bureau, elle sera la première à tester avec son minitel votre petit serveur. Dès que la sonnerie de votre téléphone retentira, la page 01 se chargera dans la mémoire de l'ordinateur et l'utilisateur découvrira vos écrans vidéotex.

Vous voyez maintenant la télématique d'un autre œil, non ? Votre serveur pourra vous servir de répondeur télématique sur lequel, pendant votre absence, vos amis équipés d'un minitel pourront vous laisser des messages. Les membres de votre club de philatélie pourront donc connaître, même à quatre heures du matin, la date de la prochaine réunion et les clients de votre PME passer commande même un dimanche soir. On peut trouver ainsi beaucoup d'applications possibles à une telle installation.

LA BOITE A OUTILS

Le second programme proposé par KENTEL est, comme le titre de ce paragraphe ne l'indique pas, la BOITE A OUTILS.

Cet utilitaire est composé de 13 routines en assembleur aisément utilisables dans des programmes BASIC grâce à l'instruction CALL. Elles vous permettront d'échanger des codes ou des chaînes de codes avec votre minitel. En vrac, vous pourrez envoyer des codes ou des chaînes de caractères vers les circuits vidéotex, réceptionner des codes ou des pages entières (et les sauvegarder), émuler les touches de fonction du minitel (ENVOI, SUITE, RETOUR, REPETITION, etc.), gérer l'utilisation d'un buffet de réception; les spécialistes pourront également programmer le nombre de bits à la réception et à l'émission ou en changer la vitesse (un minitel émet à 75 bauds et reçoit à 1200 bauds). Une émulation minitel sur l'écran de l'Amstrad est facilement réalisable grâce à cet ensemble de routines.

On peut aussi s'amuser à envoyer par exemple des lettres en double-hauteur ou clignotantes sur les serveurs qui ne filtrent pas ces codes spéciaux (effet choc garanti sur les messageries).

Autre possibilité, utiliser le minitel comme second écran de jeu. Hé oui, une bataille navale ou un jeu de questions-réponses sur deux écrans en circuit fermé, ça peut être sympa ça aussi non ?

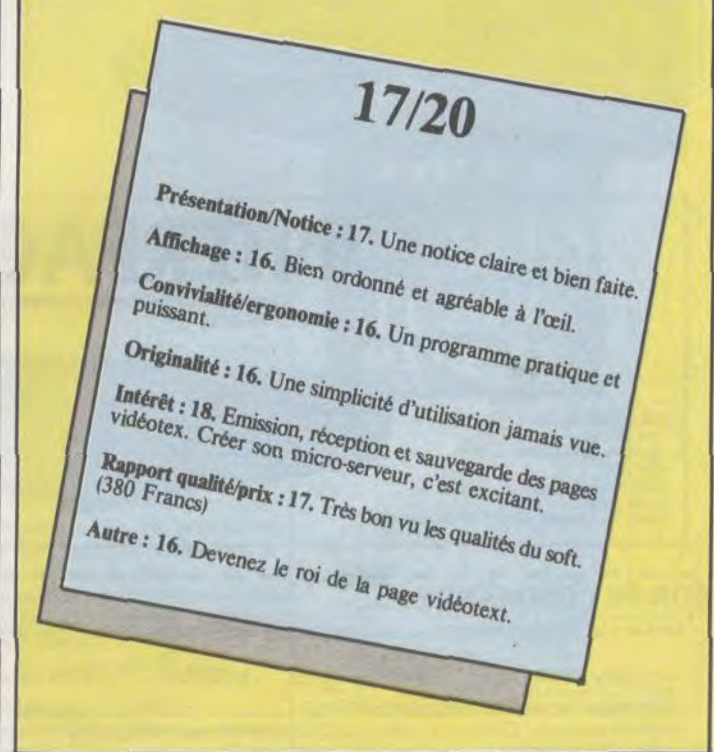
LA CONCLUSION

Avec KENTEL, on peut créer son propre micro-serveur avec un minimum de moyens. Pas besoin d'acheter de modem. On utilise celui du minitel qui est gratuit (vérifiez au dos de celui-ci que le modem incorporé soit retournable, dans ce cas un "R" l'indique). Votre facture téléphonique n'augmentera pas d'un centime ; ben oui, se sont les autres qui vous appellent. De plus, utilisant le réseau téléphonique classique (RTC ou Réseau Téléphonique Commuté) les communications seront d'un coût raisonnable.

La notice est composée de 25 pages, claires et détaillées. L'amateur chevronné, comme le novice, s'y retrouveront même si ce dernier devra s'y prendre à plusieurs fois pour comprendre certains points plus ardus. A la fin de celle-ci, des tableaux des différents codes vidéotex (graphiques, couleurs, commandes) vous seront très utiles. En dernière page, un rappel des différentes options accessibles dans le logiciel. Le logiciel justement ; il est très facile d'emploi, les commandes sont pratiques et les couleurs (jaune sur fond gris) agréables, ce qui permet de longues heures d'utilisation.

Un seul problème rencontré : le câble de liaison est un peu court, un petit boîtier pour loger le circuit imprimé et la pile aurait été le bienvenu. Il est recommandé de disposer d'un lecteur de disquettes qui offre une rapidité de chargement satisfaisante pour ce genre d'applications, un lecteur de cassettes étant trop lourd pour l'utilisation interactive d'un micro-serveur.

Le coffret tèlèmatique KENTEL par sa simplicité d'utilisation et son prix séduiront plus d'un mordu de la télématique. De longues heures de création en perspective.



NEWS PCW

ABANDON DU PCW 8512 ?

La rumeur court actuellement en Grande-Bretagne (une rumeur seulement, pas d'affolement) : d'après "Putting your Amstrad to work", Amstrad préparerait l'abandon progressif du PCW 8512. Pourquoi ? L'apparition du PC 1512 fait une concurrence énorme au 8512. A prix équivalents, le compatible IBM d'Amstrad offre des caractéristiques bien supérieures. De plus, le prix du PCW 8256 devrait chuter d'environ 500 F. De cette manière, Amstrad tente de recentrer sa politique commerciale. Le PCW sera présenté comme une machine de traitement de texte, à usage strictement personnel. En comparaison, le PC 1512 se définira comme un véritable ordinateur, capable de nombreuses applications. En particulier, l'accent sera mis sur les possibilités de connexion à des réseaux locaux ou à de grands systèmes. Cela dit, le compatible Amstrad n'a pas encore fait la preuve de son bon fonctionnement avec des cartes de communication.
Une autre cause pourrait être à l'origine de cet abandon. Le prix des deuxièmes lecteurs de disquette, double densité, du 8512 a considérablement augmenté. En conséquence, les marges bénéficiaires d'Amstrad se réduisent au strict minimum.
La survie du PCW 8512 ne se justifierait donc plus. Mauvais positionnement sur le marché, coûts de production excessifs, tout concourt à sa perte. Il restera cependant une solution pour les consommateurs désireux d'acquérir une telle machine (n'oublions pas que certains programmes ne fonctionnent que sur 8512).
De plus en plus de sociétés commercialisent des kits qui transforment un 8256 en 8512. Le prix de ces extensions dépasse la différence entre les deux modèles et il faut installer modules de mémoire vive et lecteur de disquette soi-même. De quoi faire hésiter certains. Mais répétons-le, il ne s'agit pour l'instant que d'une rumeur...

QUALITE COURRIER

D'après notre confrère britannique "Computing with the Amstrad", la gamme PCW devrait être dotée d'une nouvelle imprimante, actuellement à l'étude. Ses caractéristiques feront taire les critiques entendues sur les médiocres performances de la première mouture de ce périphérique. En particulier, elle sera munie d'une nouvelle tête. Sa matrice aura 24 pointes, permettant, d'après Alan Sugar, une impression "parfaite". Dans le même temps, il a aussi annoncé la sortie d'un nouveau ruban d'imprimante, qu'on pourra installer sur l'un ou l'autre des modèles. Sa qualité devrait aussi s'améliorer.
Fort bien. Mais le possesseur actuel disposera-t-il d'un kit d'évolution pour son cher périphérique ? Et à quel prix ? L'histoire ne le dit pas. Attendons donc la sortie de cette imprimante, en espérant qu'elle ne pâtisse pas des activités débordantes d'Amstrad.

AMX FRAPPE ENCORE

Advanced Memory Systems, plus connu sous le nom d'AMX, a déjà conçu de multiples produits pour les CPC et les PCW. Voyez, par exemple, l'AMX Page Maker présenté dans les News CPC. La dernière annonce de cette société concerne un package destiné aux PCW. Premier élément, l'AMX Mouse déjà connue : avec elle, AMX Desktop, un gestionnaire de bureau. Il combine un agenda, un bloc-notes, un répertoire téléphonique, une fonction réveil (pour être à l'heure à vos rendez-vous), une calculatrice et un puzzle. Dernier élément du package, une interface graphique. Grâce à elle, la gestion des fichiers aura une apparence similaire à celle de l'Amstrad PC 1512 sous GEM. Divers utilitaires de gestion de disquette font partie de ce logiciel. En Grande-Bretagne, ce package coûte 79,95 livres (un peu moins de 800 F). Nous attendons avec impatience l'importation de cet ensemble, dont nous ne manquerons pas de vous reparler.

AMSTRAD

NDLCC : Bonjour vous ! Ça va depuis la dernière fois ? J'ai une idée, et si vous m'expédiez vos annonces sur cartes postales, je suis sûre qu'elles passeraient plus vite. Et mettez bien dessus Service Petites Annonces, ça évitera qu'elles se perdent. Bon et ben ciao, à bientôt mes canards !

Nouvelle Paris Centre cherche jeunes vendeurs (euses), avec bonnes connaissances : Amstrad, Commodore, Atari, Anglais souhaité, rémunération intéressante. Tél : (16) 40 20 01 20.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur garanti jusqu'à juillet 87, stylo optique garanti jusqu'à juillet 87, 1 joystick, 60 jeux Ghost'n'Gobblins, Light Force, Zorro, Bad Max, Million II, Ikari, Zoxx etc., avec leurs garantis, 100 listings, 50 revues. Le tout neuf pour 5000F. Tél 46 27 15 74

ECHANGE jeux en tous genres K7, et vends 5eme Axe, 3D Fight, Infernal Runner, Spellound. Le tout 100F. Contacter Defour Yvan, rue Beatrix de Hongrie, 26100 Romans.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, lecteur disk 3", lecteur disc 5" 1/4 (Vortex), Mirage Imager, 4 joysticks, 330 logiciels, extension 64 core, valeur totale + 14000F, vendu 9500F, le tout garanti 6 mois. Ecrivez à Chambrivon, 98, avenue Joffre, 66000 Perpignan. Tél. (16) 68 61 28 02.

ECHANGE nombreux logiciels sur Amstrad CPC 464 (DD1), possède nouveautés : Light Force, Scoubidou, Firelord etc. Olivier Moraze, chez Mme Dupray Elisabeth, 19, rue des Carrières, St Julien, 14000 Caen.

VENDS Amstrad 464 couleur, avec 75 jeux et un crayon optique pour 3500F, très bon état. Tél. 48 91 02 56.

VENDS Amstrad 6128 couleur 2/86, très peu servi, jeux, muret, imprimante DMP 2000, livres micro DPP, vends 2 CV 1973, bon état mécanique. Contacter Mr. Audebert Didier, BP 44, 93410 Vaujours. Tél. 48 60 77 25, après 20h.

ECHANGE soft CPC 464 sur K7, vends extension 64K, 350F. Thierry De Luca. Tél. (16) 89 27 49 22.

ECHANGE moniteur monochrome, argent (à débattre), 5 jeux originaux, contre écran couleur. Contacter Cédric Lassegues, 7, rue de la Tout Landry, 49000 Angers. Tél. (16) 41 66 41 39, après 18h et tous les week-end.

VENDS imprimante Brother M 1009, excellent état, 3 rubans neufs, 1 traitement de texte Amsword ou Taswors 6128, recopie d'écran graphique. Le tout pour 1600F pas 1 sous de plus. Tél. (16) 58 57 33 30. Demander Patrick.

ESPACE P.A GRATUITES

VENDS ou échange originaux (disquettes) Amstrad CPC HMS Cobra, Dragon Lair, Fer et Flammes, Passagers Du Vent Histoire d'Or, Harry et Harry Miami Vice, Fire Lord, Light Force, Extra Glide, Eidolon. Ecrire à Conan, Peigus Ansovis, 84240 La Tour Daigues.

VENDS Atari 600 XL, lecteur K7, adaptateur péritel, K7 initiation Basic Atari, livre Basic, 3 jeux cartouches, état neuf, et une console de jeux Atari 2600, 1 manette, jeux cartouches. Le tout 3990F. Prix d'origine 6000F. 84800 Isle Sur Sorgue, Vaucluse. Tél. (16) 90 38 40 85, heures de repas.

VENDS imprimante DMP 1, très bon état cause double emploi, 1200F. Tél. (16) 64 01 62 77.

ECHANGE plus de 500 logiciels sur Amstrad sur disquette 3" 5"1/4 (Sram, Sapiens, Trailblazer, Ikari Worriors, Miami Vice etc.), contre logiciels ou périphériques (imprimante souris, joystick même casse), pas sérieux s'abstenir. Contacter Didier Richer, Cité Auvergne, Rouergue II, 63500 Issoire. Tél. (16) 73 89 43 54.

ECHANGE plus de 200 logiciels, K7 uniquement, possède : Ikari Warrior, Light Force, Moon Cresta, 1942, Bomb Jack, kung-Fu Master, Ghost'n Goblins, Scoobidoo, etc. Réponse assurée, si liste intéressante. Contacter Cyrille Jaman, Château D'ozan Etrechet, 36120 Ardentes.

VENDS jeux originaux : Commando, le 5eme Axe, They Sold A Million, Amélie, Minuit. Le tout 320F ou 90F l'un. Tél. (16) 24 71 80 22, demander Eric, poste 29.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur (nombreux jeux et 5 livres) : 3500F. Vends Casio FX 702 P (+ livres) : 800F. Tout ça est en excellent état. Contacter M. Billet, 5, place des Noisetiers, 27930 Angerville La Campagne. Tél. (16) 32 28 24 16. Pendant que j'y suis, je vous file en petit bricolage "sympathique" pour CPC 464.

ECHANGE logiciels CPC 464 sur K7, échange extension 64K. Téléphonez ou écrire à Thierry De Luca, 5, rue du Barleau, 68000 Wintzenheim, Colmar. Tél. (16) 89 27 49 22.

VENDS Amstrad CPC 464, 80 jeux et utilitaires, livre : langage machine sur CPC 464, 664, revues : 2200F. Tél. (16) 59 34 41 17.

ECHANGE nombreux softs pour Amstrad CPC 464, sur K7, j'ai : Sapiens, Ghost'n Goblins, Commando, Rambo, Who Dares Wins II, Bat Man, Saboteur, MLM 3D, je cherche le Lazer compiler sur K7. Envoyez vos listes à Deproyart Cédric, 4, allée des Erables, 64320 Bizanos.

VENDS 464 couleur, 130 logiciels, 6 livres, revues, imprimante 4 couleurs, cordon, papier, 8 plotters, listings, 2 joysticks, guitare électrique Ibanez. Roadstar Vibrato, 8 sonorite diff., ampli Ross, distortion, jacks, pédale (sustain-soft-hard), partitions. Le tout pour 10000F. Elie 46 71 85 74.

VENDS un lecteur DDI-1 pour Amstrad (garantie 3 mois), 15 jeux avec notice (sur un choix de 50) en K7 et tout cela pour le prix de 1500F, si vous vous dépêchez je serais généreux et je vous donne plus de jeux. Tél. 42 26 39 65, après 17h45.

VENDS originaux K7 Winter Sports : 100F, Meurtre sur l'Atlantique : 195F, The Way Of Tiger : 100F, Harrier Attack : 60F, Warrior : 115F. Mr. Lefevre Marc, 2, rue de Scadicci, 93500 Pantin. Tél. 48 45 95 96.

VENDS CPC 6128 mono, adaptateur péritel, magnéto, 2 joysticks, 21 disquettes avec 60 jeux et 15 utilitaires (le tout récent), 15 cassettes (pleines), nombreuses revues. Le tout vendu 5000F. Ecrire à Fabrice Mondan, 16, rue de Marignan, 75008 Paris.

ECHANGE Orphée disquette contre Ghost'n Goblins en disquette pour CPC 6128. Clement Michel, 5, boulevard La Cigalière, rue de Camargue, 05000 Gap.

ECHANGE nombreux jeux récents sur disquettes 3 pouces ou 5 pouces 1/4. Contacter Cyril Chopin, 61, rue d'Alsace, 49400 Saumur. Tél. 41 51 31 51.



DES LIVRES AU PRIX D'UNE DISQUETTE !!
* GUIDE DES LANGAGES
* GUIDE DES IMPRIMANTES
36f SEULEMENT !
(VUS DANS AMSTRADEBDO, CPC, HEBDOGICIEL, MICROSTRAD, MICRO VO, TILT, ...)
A.P.C, DEPARTEMENT EDITION, 7, rue du Capitaine Ferber, 75020 PARIS (port : 2 timbres par guide)

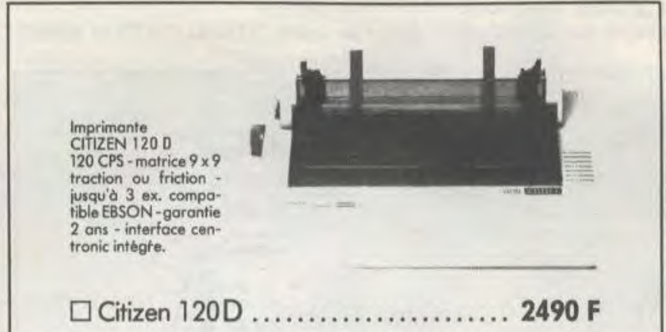
ORDIVIDUEL

24, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – Tél. : (1) 43.28.22.06
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

ORDIVIDUEL

produits DART

STYLO OPTIQUE : De loin le meilleur de tous, le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.
☐ Stylo optique .... 349 F
SCANNER GRAPHIQUE: Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.
☐ Scanner graphique "DART" .... 790 F



Imprimante CITIZEN 120 D
120 CPS - matrice 9 x 9 traction ou friction - jusqu'à 3 ex. compatible EBSON - garantie 2 ans - interface centronic intégre.

☐ Citizen 120D .... 2490 F

CADEAU : 1 joystick + 8 logiciels pour tout achat d'un CPC.



SUPER-PROMOTION
CPC 6128 coul + impr. DMP 2000 .... 5990 F
CPC 6128 coul. ~~5290 F~~ 4490 F
CPC 6128 mon. ~~3990 F~~ 3390 F
CPC 464 coul. ~~3990 F~~ 3390 F
CPC 464 mon. ~~2890 F~~ 2190 F

PC 1512 : il est là !

SPECTRUM 128K "+ 2" avec 1 joystick et 6 logiciels 1690 F !!!



LOGICIELS CPC

	C	D
Les passagers du vent	☐ 299 F	☐ 299 F
M.G.T. + bactron	☐ 195 F	☐ 245 F
disquettes MASTERTRONIC :		
n° 1 : speed king + appentice + gold-talisman	–	☐ 99 F
n° 2 : conquest + formula 1 + storm	–	☐ 99 F
n° 3 : molécule man + last V8 + pipeline	–	☐ 99 F
They sold a million n° 1	☐ 110 F	☐ 170 F
They sold a million n° 2	☐ 110 F	☐ 170 F
Fer et Flamme (2 disks)		☐ 295 F
H.M.S. COBRA	☐ 280 F	☐ 350 F

INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC

NOUVEAU MODÈLE



CARACTERISTIQUES :
- PAL/SECAM
- 16 chaînes pré-réglables
- UHF-VHF
- haut-parleur intégré
- sortie casque
- câble pour décodeur CANAL "+" (en option 150 F)

Grâce à cette interface le moniteur de votre amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur et c'est tout !
Fonctionne également avec tous moniteurs autres qu'Amstrad.
☐ **interface TV** .... **1390 F**

TOUS NOS PRIX SONT A TITRE INDICATIF

BON DE COMMANDE : AH

Cocher le(s) article(s) désiré(s) - ou faites une liste sur papier libre en précisant bien le type de votre ordinateur. Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F pour tout achat supérieur à 1000 F).

Je possède : ☐ 464 mono ☐ 464 couleur ☐ 6128 mono ☐ 6128 couleur ☐ PCW 8256 ☐ PCW 8512 ☐ PC 1512

NOM ______ PRENOM ______ ORDINATEUR ______ ADRESSE ______ CODE POSTAL ______ VILLE ______

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contr-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

réseau ORDI94

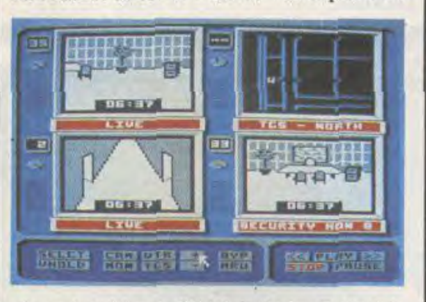
NOUVEAUTES



PREVIEWS

HACKER II
d'Activision pour CPC

HACKER II est la suite de vos exploits de



pirate (quel honte !) télématique. Cette fois-ci, l'honneur est sauf, puisque vous agissez pour le compte de la CIA. Vous avez réussi à prendre le contrôle des circuits vidéos de surveillance d'une base russe. Guidez maintenant vos androides vers les documents secrets et hop, le tour est joué ! Tout cela sans quitter le clavier de votre ordinateur favori, mais avec la forte opposition que vous pouvez imaginer. Ce qu'on arrive à faire avec la technique de nos jours, tout de même...

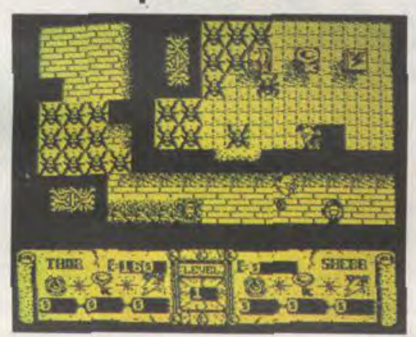
THE GOONIES
de Datasoft pour CPC

Cette semaine, c'est DATASOFT qui nous propose une adaptation ludique d'un film. Pas n'importe lequel d'ailleurs : un film de RICHARD DONNER (Superman), produit par STEVEN SPIELBERG, rien de moins.



The Goonies est un jeu assez traditionnel de plates-formes et d'exploration, mais son graphisme est somptueux et son animation agréable.De plus, il a le mérite de reprendre une grande part du plutôt délirant scénario original. A quand E.T. sur nos micros ? (AMSTRAD, PHONE HOME...)

DANDY
d'Electric Dreams pour CPC



GAUNTLET, à peine sorti (voir les livraisons de la semaine), voilà déjà les clones qui arrivent. Dandy n'a pas la qualité de son grand frère : le scrolling a disparu, les couleurs et les graphismes aussi. Le principe et le but du jeu reste les mêmes, et on peut toujours jouer à deux. Dandy ne devrait pas concurrencer GAUNTLET dans les charts et restera à la postérité comme un avatar de plus.

AMERICA'S CUP CHALLENGE
d'Us Gold pour CPC

Voici un logiciel d'actualité : les éliminatoires de la Coupe de l'América se disputent actuellement en Australie. Ce logiciel se présente d'ailleurs comme le jeu officiel de la compétition. En pratique de nombreuses options vous permettent de définir les participants, la



météo... et les éléments avec lesquels vous devrez vaincre, dans votre régate mouvementée, le bateau adverse, dirigé par l'ordinateur. Et que les marins d'eau douce se rassurent : trois niveaux progressifs de difficultés sont prévus.

OPERATION NEMO
de Coktel Vision pour CPC

La direction d'un porte-avion nucléaire ça ne vous tente pas ? Facile, il suffit de charger ce



XXO. Il vous faudra diriger avions, chars, hélicoptères et mercenaires pour réussir cette mission désespérée. Alors amiral, on embarque ?

HARDBALL
d'Accolade pour CPC

Encore une adaptation du commodore 64 sur Amstrad ? Oui, mais celle-ci vaut vraiment le coup : les graphismes ont gardé la plus grande partie de leurs qualités et l'animation est de très bonne facture. Le progamme comporte plusieurs écrans suivant le cours du jeu. Parfait pour les adeptes du base-ball. Ceux qui ignorent les principes de ce sport tellement



américain pourront toujours se rabattre sur la notice, très bien faite. Marvelous, indeed !

LES LAUREATS
de The Hit Squad pour CPC

Cette fois-ci, The Hit Squad frappe très très fort. Son coffret, non content de nous présenter trois vainqueurs des TILTS D'OR de l'année, nous présente aussi un logiciel encore inédit sur AMSTRAD et pourtant très attendu : SILENT SERVICE, simulation de pilotage d'un sous-marin. Sont également présents GREEN BERET (arcade guerrière) et CAULDRON II (arcade-aventure), tous deux déjà encensés par le public. Un très beau cadeau de Noël, non ?



BOUQUINS

GUIDE DE BASIC 2
par Jean-Louis GRECO et Michel LAURENT
Editions Sybex.

Le manuel d'utilisation de l'Amstrad PC 1512 aborde de façon très succinte le langage Basic 2 et sa programmation. Le programmeur expérimenté se satisfera des quelques indications qui lui sont fournies, mais le novice ne saura que faire de ces maigres pages. La documentation précise tout de même l'existence d'un guide du Basic 2, édité par Amstrad, et qui approfondit toutes les caractéristiques de ce langage. Cela n'a pas empêché Jean-Louis Greco et Michel Laurent d'éditer chez Sybex un livre, homonyme, sur le sujet. A part créer une confusion dans l'esprit du consommateur, cet opus se devait donc d'apporter une réelle information au programmeur débutant.
Quelle est la définition d'un bon cours de Basic ? A mon humble avis, il doit de prime abord expliquer la définition d'un programme, puis approfondir la démarche qui conduit à sa réalisation : autrement dit, introduire la notion de logique de programmation. Bien sûr, une exploration détaillée de toutes les instructions disponibles est aussi nécessaire, mais en fin de course. Malheureusement, les auteurs de ce guide ont pris le problème à l'envers. Après une introduction aux spécificités du Basic 2 (fenêtres, utilisation sous GEM...), l'intégralité du livre est consacrée à l'étude alphabétique des instructions. Pour chacune d'entre elle, les auteurs donnent son format, ses règles de syntaxe et un commentaire, ainsi qu'un exemple utilisant la fonction.
Certains de ces "programmes" ne font qu'une ligne. D'autres, au contraire, s'étendent en une véritable routine. La qualité de ces programmes n'est pas en cause, mais comment prétendre donner ainsi une méthode pédagogique ? Comment le lecteur pourrait-il en effet progresser dans la programmation en recopiant bêtement un listing ? Comment une telle conception peut-elle permettre l'écriture de programmes personnels ?
Comment peut-on expliquer un langage par la description du vocabulaire ? Apprend-t'on l'anglais avec un simple dictionnaire ? Non. Pas plus qu'on n'apprendra le Basic 2 avec ce guide. Mais l'amateur éclairé y trouvera peut-être un répertoire d'instructions utile à son travail. (370 pages, 128 F)

Présentation : 13. Une maquette classique, mais peu d'illustrations.

Style : 10. Assez didactique. On ressent toutefois trop le style "informaticien" et ses tournures hermétiques.

Intérêt : 6. Le genre de dictionnaire qui sert à caler un lavabo.

Originalité : 10. Le dictionnaire tient du déjà-vu mais il est nouveau pour ce Basic.



GUIDE DU LOGO
par Anatole d'HARDANCOURT
(pour CPC et PCW)
Editions Sybex

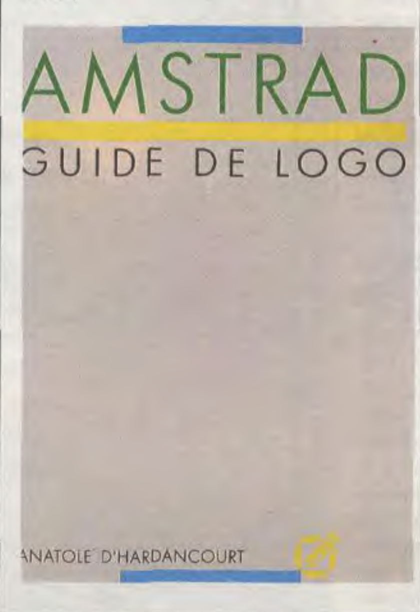
Waow ! En vérité, je vous le dis tout net : ce bouquin, c'est du tout bon ! Et je dirais même plus, certainement un des meilleurs bouquins d'informatique toutes catégories confondues que j'aie pu avoir entre les mains ces derniers temps.
Je viens de lire un ouvrage qui me réconcilie à la fois avec les éditions Sybex, si souvent maltraitées en ces pages, et avec les guides, cours et autres initiations. Enfin un auteur qui sait comment apprendre un langage ! Enfin un écrivain capable de faire autre chose qu'une recopie sommaire des manuels de constructeurs !
La méthode d'Anatole d'Hardancourt (quel nom, en plus !) est on ne peut plus simple. Il commence par un petit cours d'installation du matériel à l'usage des débutants, suivi de bons conseils de sécurité et de la façon de les appliquer. Passée cette indispensable dizaine de pages, vous entrez dans le vif du sujet. Au bout de quelques minutes, vous avez déjà bien progressé dans l'utilisation du Logo. Les nombreux exemples pratiques vous y ont aidé. Après cette introduction démontrant la simplicité d'emploi de Logo, vous plongerez dans une partie plus théorique. Il faut bien comprendre pourquoi une instruction produit tel ou tel résultat.
Au fur et à mesure, vous serez initié à tous les secrets des procédures, et expérimenterez de nouvelles instructions. Vous serez continuellement guidé par d'Hardancourt. Mais vous pourrez aussi tester vos nouvelles connaissances. L'auteur vous conseille en effet de mettre à profit vos acquis, laissant libre cours à votre initiative.
Le cours ne s'arrête pas là, loin s'en faut ! Les procédures, notion si obscure pour le béotien, sont abordées, décortiquées, disséquées, expliquées. Ce chapitre, comme l'ensemble du livre, suit une progression logique.Tout nouvel apport se greffe sur les acquis d'une façon entièrement rationnelle. Bien sûr, cela va parfois un peu vite, mais rien ne vous empêche de passer deux heures sur un passage particulier, le guide à portée de main.
Quand vous aurez bien planché sur tous les types de procédure, de manipulation de liste, de calcul numérique, récursives (qui s'appellent elles-même) ou itératives (en boucle, comme un FOR...NEXT), ainsi que sur les objets Logo, vous vous vous pencherez sur le répertoire des instructions et primitives Logo. Chacune d'elle est donnée avec sa syntaxe et un court commentaire sur ses fonctions.
En refermant ce livre, vous saurez tout, ou presque, de la programmation en Logo. Vous aurez surtout découvert, ce que beaucoup ignorent, qu'il fait bien plus que de jolis dessins à l'aide d'une tortue. Beaucoup d'autres applications sont à créer. A vous de les découvrir !
Anatole d'Hardancourt mérite de nombreux compliments. Voilà un monsieur qui a tout compris à l'écriture d'un livre. Et c'est trop rare pour qu'on ne le signale pas. (186 pages, 128 F)

Présentation : 12. Quelques copies d'écran, des fautes de typo, rien de fabuleux.

Style : 19. Juste comme il faut, quand il le faut.

Intérêt : 18. Le Logo sous tous ses angles, dans un très bon manuel d'initiation.

Originalité : 19. Quand qualité rime avec originalité...



TRUCS ET ASTUCES POUR TURBO PASCAL
Edition Micro-Application.

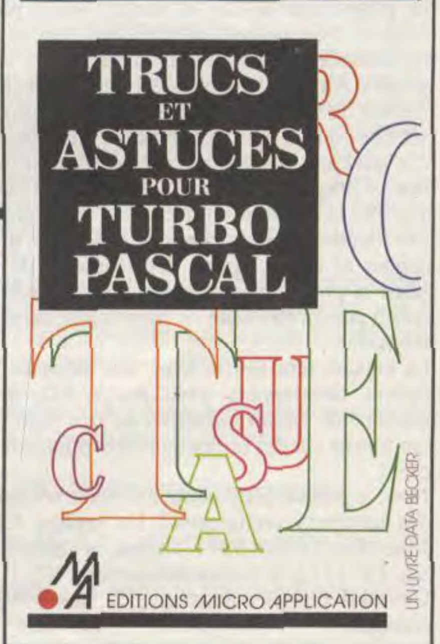
Un journaliste en informatique, c'est un "généraliste". Mais quand il tombe sur un livre un peu pointu, il s'en va voir ses collègues informaticiens spécialistes. Eux, les langages de haut niveau et leurs multiples applications, ils connaissent sur le bout du doigt.
Alors, comme ce livre est très spécialisé, j'ai mis leurs compétences à l'épreuve. Voici leur diagnostic : "Ce bouquin, il est très bien". A tel point que j'ai eu un mal de chien à le récupérer.
Pour vous dire que cette compilation de trucs et astuces regroupe des applications de tris divers, d'arbres et algorithmes, des procédures d'affichage, d'entrée de données. Egalement un générateur de masque, des procédures de gestion de disquette, un générateur de références croisées, un débuger simplifié et beaucoup d'autres choses ! Et rien que de l'utile, de l'original, du beau, du bon.
Comme souvent chez Micro-Application, le seul défaut du livre est son style maladroit. Tournures de phrases lourdes, fautes de grammaire ou d'orthographe, rien ne vous est épargné dans cette traduction allemand-français. Mais les bidouilleurs de tout poil qui achèteront cet ouvrage n'ont pas grand-chose à faire d'un style à la Hugo. Ce qui leur importe, c'est l'intérêt et la qualité des routines fournies. De ce point de vue là, pas de problème, ils seront servis ! (255 pages, 149 F)

Présentation : 11. Plein de programmes, mais le tout est un peu fouillis. A noter une jolie jaquette, pour changer des horreurs habituelles à Micro-Application.

Style : 12. La légèreté du Panzer, et réservé au bon bidouilleur.

Intérêt : 18. Un titre bien porté !

Originalité : 17. Des routines inédites et bien pratiques, on aime !





FONDS BAPTISMAUX

Alléluia ! Il est né, le SNPLM (Syndicat national des professionnels du logiciel micro-informatique). Il regroupe vingt-trois sociétés importatrices, éditrices ou distributrices de logiciel micro-informatique. Parmi ses adhérents, les plus connus sont Borland International, FIL, La Commande Electronique (l'importateur d'Ashton-Tate), Lotus France, Microsoft et Version Soft. Le syndicat prévoit de nombreuses actions. La plus importante concerne évidemment le piratage du logiciel. La première action du DNPLM a d'ailleurs consisté à envoyer aux chefs des services contentieux des 10 000 premières sociétés françaises une lettre contenant les sept articles de la loi du 3 juillet 1985 concernant le piratage du logiciel. Bien entendu, les projets du SNPLM ne s'arrêtent pas là. Des négociations vont être entamées avec l'administration pour la révision du régime de TVA (réduction à 7% comme les œuvres littéraires ?) et pour le régime douanier à l'exportation. En projet, des réflexions sur la francisation accélérée des logiciels, sur le poids économique de la protection ou l'influence d'une baisse des prix sur les activités des pirates.
On le voit, ce syndicat accomplit ou souhaite réaliser de nobles tâches. Le président du SNPLM, Paul Gotman (également président de ISI) espère attirer un grand nombre de sociétés de tous horizons, professionnel comme familial. Souhaitons-lui de réussir dans son entreprise.

LA FIN DES COMPATIBLES ?

Reprenant les dires d'experts d'IBM, notre confrère PC Informatique annonce la préparation d'un nouvel IBM PC basé sur le microprocesseur 8086. Cette machine comportera des semi-conducteurs et un équipement graphique estampillé IBM. Autant dire qu'aucune machine ne pourra se prévaloir d'une compatibilité totale sans s'attirer les foudres de Big Blue. Les prototypes actuellement en bêta-test sont équipés de processeurs qui permettent la liaison au réseau en anneau à jeton d'IBM et d'adaptateurs graphiques. Autre particularité importante, le lecteur de disquettes serait au format 3,5 pouces. La machine serait livrée avec un DOS version 3.3 et coûterait 1500 $ avec un disque dur, un moniteur monochrome haute résolution et 640 Ko de mémoire vive. Les caractéristiques ressemblent étrangement à celles du JX, le compatible développé par la filiale japonaise d'IBM et commercialisé, plutôt confidentiellement, depuis bientôt deux ans.
Depuis quelques temps, il devenait évident qu'IBM tentait de limiter l'influence des marques compatibles. Cette annonce ne fait que confirmer cette tendance. Mais n'annoncerait-elle pas la naissance d'une future ligne de produits incopiables ? C'est un peu la question que doivent se poser grand nombre de fabricants de compatibles.

L'AMSTRAD S'ENVOLE

Le vent de la nouveauté continue de souffler de chez Wings. Nous vous avons parlé dernièrement (voir N°8) de la carte disque dur 20 Mo pour PC 1512, dont le prix a finalement été fixé à 6500 F TTC. Encore plus enthousiasmant, l'importation de MicroDraft, édité par Timatic. Ce logiciel est un programme de D.A.O. (dessin assisté par ordinateur). Son utilisation principale est le dessin industriel ou technique. Et il s'adapte à toute la gamme Amstrad. J'ai assisté à une courte démonstration de MicroDraft sur PCW, et je peux vous affirmer qu'il s'agit d'un produit impressionnant. Les quelques dessins que j'ai pu admirer ont une finesse jusqu'alors inconnue sur une telle machine. Sur PC 1512, le résultat est tout aussi étonnant. Les fonctions disponibles sont classiques, (tracé de cercles et lignes, zoom, déplacements de blocs). Mais la précision du résultat est,elle, inédite. Le dessin pourra être édité sur imprimante ou sur table traçante.
Le logiciel sera fourni avec une bibliothèque de figures développées avec AutoCAD, un programme de dessin industriel de très haut niveau qui tourne sur des ordinateurs très puissants et très chers.
Non, le prix de cette petite merveille n'atteint pas des sommets vertigineux ! La version CPC de MicroDraft coûte 884 F comme la version PCW. Sur PC 1512, il faudra débourser 1400 F.
Un essai complet dans une de nos prochaines éditions.

3D ET VRAI RELIEF, IMAGES DE SYNTHESE par J. J. MEYER Editions Radio

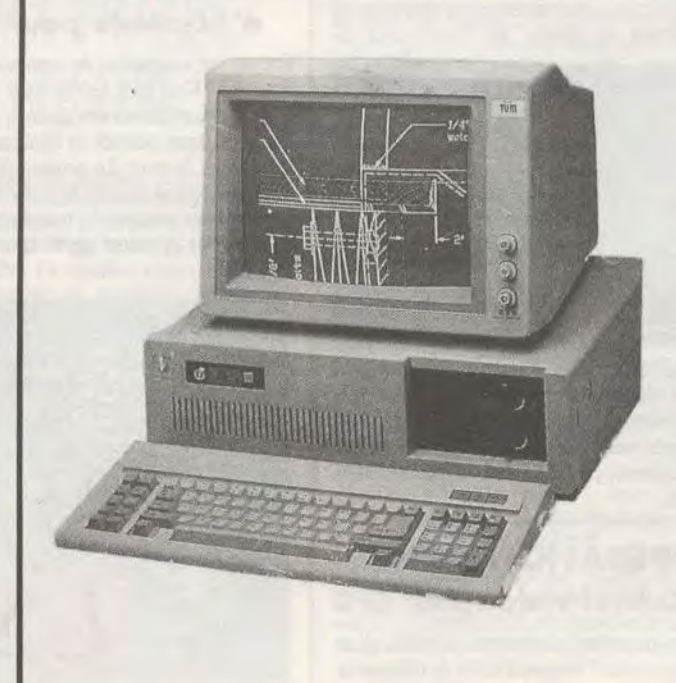
Ce livre fait partie de la collection dirigée par Henri Lilen, justement célébrée pour ses qualités pédagogiques. On y retrouve tous les principes qui ont fait le succès de ces ouvrages, maquette aérée, schémas et illustrations à profusion, style sobre et didactique.
Fidèle à ces préceptes, J. J. Meyer débute son ouvrage par une étude de la perception visuelle chez l'humain. Puis il aborde la notion de relief et sa réception par le cerveau. Et tout cela pour en arriver à l'application sur micro-ordinateur de la troisième dimension ! Le cours théorique sur la simulation du relief s'étend sur une trentaine de pages, parsemées de quelques exemples de programme. Quelques notions de géométrie dans l'espace vous seront nécessaires pour suivre les explications. Mais rien ne vous empêche de vous préoccuper uniquement des listings présentés. La pratique vaut souvent mieux qu'un long discours.
D'où la présence de deux programmes. Le premier concerne la représentation de fonctions, le second la visualisation d'objets. Ils sont tous deux écrits en Basic Microsoft. Mais une table de correspondance entre diverses machines est donnée au début de l'ouvrage. Les Basic CPC et PC y ont leur place. Vous pourrez donc vous livrer en toute quiétude aux transpositions nécessaires. Les listings sont de toute façon parsemés de commentaires sur le déroulement du programme et les adaptations à y apporter. Si le programme vous semble malgré tout obscur, des schémas représentent, sur papier millimétré, les formes que l'ordinateur va afficher.
Jusque là, vous aurez étudié le dessin en trois dimensions. Le chapitre suivant applique ces techniques au relief. Dans ce but, J. J. Meyer indique comment construire des lunettes stéréoscopiques (un verre rouge, un verre bleu). Mais aussi comment réaliser une visionneuse de photographies en relief, ou une projection de diapositives tridimensionnelles.
Ensuite, vous étudiez l'animation d'objets en 3 dimensions avec calcul des surfaces cachées, puis le dessin fractal. Comme toujours, des exemples vous sont donnés.
Mais le dessin en relief a aussi des applications pratiques. Réalisations techniques, décors de jeu, histogrammes en 3D, tous ces sujets donnent lieu à des routines et réalisations techniques.
Pour finir, l'auteur livre un "progiciel" de C.A.O. (conception assistée par ordinateur) en Turbo Pascal. Si la taille du programme vous fait reculer, admirez les quelques photos d'écran qui suivent en annexe. Vous aurez certainement plus de cœur à l'ouvrage !
Ce livre est une mine d'or. On regrettera que les programmes ne soient pas fournis sur cassette ou disquette. Mais vous prendrez grand plaisir à parcourir ces pages. Vous y ferez de nombreuses découvertes et apprendrez à créer vos graphismes en relief.
Vous n'êtes pas déjà chez votre libraire ? (170 pages, 180 F)

Présentation : 18. La "patte" Lilen est toujours aussi efficace.

Style : 16. Le maître mot est simplification.

Intérêt : 18. Tout le graphisme 3D en un concentré vraiment pas ennuyeux.

Originalité : 15. Le meilleur livre sur ce sujet difficile à aborder.



5490 F. HT

LE COMPATIBLE PC XT*

PEGASE 8640 Z :
- 1 U.C 640 K RAM
- 2 drive DF/DD 360 K
- 1 carte graphique couleur
- 1 carte multifonction
- 1 clavier AZERTY

- 8640 ZA : + 1 écran vert .... 5990,00 HT
- 8640 ZT : + 1 écran couleur .... 7490,00 HT
- 8640 ZS : + 1 disque dur 10 Mo/contrôleur .... 10.590,00 HT
- 8640 ZG : + 1 DD 10 Mo + 1 écran vert .... 11.190,00 HT
- 8640 ZC : + 1 DD 10 Mo + 1 écran couleur .... 12.690,00 HT

LE COMPATIBLE PC-AT*

PEGASE 8840 Z :
- 1 U.C 640 K RAM
- 1 floppy 1,2 Mo/contr.
- 1 DD 10 Mo/contrôleur
- 1 carte multifonction
- 1 carte graphique clr
- 1 clavier AZERTY

- 8840 ZA : + 1 écran vert .... 19.390,00 HT
- 8840 ZT : + 1 écran couleur .... 21.990,00 HT
- 8840 ZS : + 1 streamer 20 Mo/cassette + éc. vert .... 25.890,00 HT
- 8840 ZG : + 1 streamer 20 Mo/cassette + éc. clr ..... 28.090,00 HT



18.790 F. HT

OPTIONS :
DD 20 Mo
systèmes d'exploitation
disquettes
boîtes de rangement
câbles imprimantes
imprimantes
logiciels PC et compatibles
logiciels sur mesure aux entreprises.

Photo non contractive

**IBM PC XT, IBM PC AT : marques déposées par IBM Inc.*

BON DE COMMANDE A RETOURNER A
PEGASE INTERNATIONAL
37 bis, rue Gabriel Péri, 94320 THIAIS

RENSEIGNEMENTS :
Jean-Luc LAURET
Tél. : (1) 69 21 37 18.

TESTS :
M.D Vidéothèque
38, rue Victor Hugo
91260 JUVISY
ou Centre Commercial Continent
91620 La-Ville-du-Bois.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Références : .... Prix : ....



BAISSE DE PRIX SUR LA GAMME CPC

Depuis quelques temps, aucune semaine ne passe sans une nouvelle annonce en provenance d'Amstrad France. La dernière en date est une baisse des prix de la gamme CPC. Les 464 AZERTY sont maintenant proposés à 2190 F avec moniteur monochrome et 3390 F en version couleur. Les 6128 descendent, eux, à 3390 F et 4490 F. Juste avant Noël, cette baisse promet de provoquer un joyeux remue-ménage entre revendeurs officiels et importateurs parallèles. Si ces derniers gardaient jusqu'à maintenant l'avantage de tarifs inférieurs, les cartes viennent d'être redistribuées d'une façon qui risque de ne plus les avantager. La sortie des CPC munis d'un clavier AZERTY avait provoqué une réaction très mitigée. du genre : "bof, ça ne change pas grand-chose pour les acheteurs, et de toute façon, on reste les moins chers". Maintenant que ce n'est plus forcément vrai, la disponibilité d'un clavier AZERTY prend toute son importance. La majorité des utilisateurs de CPC emploient leurs machines à des occupations ludiques pour lesquelles un clavier anglais ne représente pas un inconvénient. Mais nombre de ces machines ont été vendues à des fins professionnelles ou semi-professionnelles. Pour ce type d'acheteur, un clavier AZERTY est très souvent un impératif. D'un autre côté, si quelques jeux ne tournent pas sur les nouvelles versions de CPC, il est évident qu'acquérir une machine de provenance officielle à prix égal représente une sécurité importante pour de nombreux clients.

UN BIEN VENDU VAUT DEUX TU L'AURAS

C'est décidément dans les vieux pots que l'on cuisine les meilleurs soupes. Faire des suites aux logiciels qui ont fait un malheur dans les *charts* présente plusieurs atouts : notamment un certain nombre de ventes garanties et un repos pour l'imagination des scénaristes, parfois bien fatigués.
En France, l'Héritage 2 et SRAM 2 sont déjà arrivés. Jamais en retard d'un train, voici les suites que les éditeurs anglo-saxons vont bientôt vous proposer : Yie-Ar-Kung-Fu 2, de Konami, Fist 2, de Melbourne House, Bomjack 2, Airwolf 2 et Commando 2 d'Elite Systems, Tau Ceti 2 de CRL et Spy vs Spy : Artic Antics de Domark.
Rendez-vous l'année prochaine pour Fist 3, Bomjack 3...

DANDY
LA GRANDE AVENTURE
Electric Dreams
EXIGEZ LES INSTRUCTIONS EN FRANÇAIS.
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE
Distribution LORIDIF
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - Tél. : 47.52.18.18
ACTIVISION FRANCE, 9, av. Matignon, 75008 PARIS - Tél. : 42.99.17.85

IS IT A BIRD ? IS IT A PLANE ? NO, IT'S SUGARMAN.

Les Anglais (toujours eux, décidément), ne respectent plus rien. Un nouveau super-héros à en effet fait son apparition dans Amstrad Action, mensuel dédié aux CPC, dans une bande dessinée du plus pur style Marvel Comics.
Alan Sugar présente aux possesseurs de PCW son nouvel ordinateur, le célèbre PC 1512. Là-dessus on lui apprend qu'il a tout faux, ou presque, car des gens peu scrupuleux imitent son action en sortant des compatibles IBM encore moins chers. "What ! I'm unique, you pencil-necks" s'écrit-t-il alors dans le style raffiné qu'on lui connaît. (Quoi ! Je suis unique, bande de...)
Notre digne PDG se transforme alors en SUGARMAN l'immortel (entre nous, "homme-sucre", ça ne me paraît pas trop solide pour un invincible) et tente de détruire les cloneurs de clones. Gag supplémentaire de l'histoire, SINCLAIRMAN se retourne contre l'Amstrad-man. Very shoking, vous ne trouvez pas ? L'histoire ne dit pas qui gagne, la suite au prochain numéro...

ATTENTION, LA FNAC VOUS SONDE !

Une récente enquête de la Fnac sur la micro-informatique a dû faire très plaisir du côté de SEVRES, plus précisément chez AMSTRAD FRANCE. Les CPC 464 et 6128, les seuls ordinateurs AMSTRAD concernés par l'enquête, trustent en effet un bon nombre de premières places. Ainsi, le 464 est l'ordinateur le plus acheté par les 10-15 ans et dans une très nette mesure : 37 % des matériels vendus. De même, le grand frère 6128 réalise 19 % des achats des 20-25 ans : globalement, AMSTRAD est la marque préférée des étudiants et des lycéens.
Plusieurs raisons à ce succès : comme motivation d'achat, les clients de la FNAC ont en effet cité à 64 % le prix et à 59% les logiciels (plusieurs réponses possibles). Quel autre ordinateur pouvait-il alors prétendre à la première place ? D'autant plus que 96 % des personnes ayant opté pour un des enfants d'ALAN SUGAR se déclarent satisfaits. De plus, il apparaît que la presque totalité des achats de CPC se font sans hésitation par rapport aux autres machines. Il est vrai que l'on cherche toujours un concurrent capable d'aligner prix, qualité et quantité de logiciels. Si ça continue comme ça, AMSTRAD va rapidement devenir le mètre-étalon de la micro-informatique...

GUIDE DES LANGAGES SUR AMSTRAD CPC ET PCW
GUIDE DES IMPRIMANTES SUR CPC

Deux livres par Patrick Leclercq édités par l'APC.

L'APC est une association d'utilisateurs Amstrad particulièrement active et opiniâtre. On lui doit en particulier la première d'Amstrad Expo. Un support télématique lui permet d'être en rapport direct avec des utilisateurs sur la France entière. Continuant son oeuvre informative, l'APC vient d'éditer deux petits guides consacrés aux CPC et PCW.
Le guide des langages a pour but d'exposer le plus clairement possible les qualités et fonctionnalités de tous les langages disponibles sur les deux gammes Amstrad. Chaque langage est présenté accompagné d'une bibliographie quasi-exhaustive (et sans appréciation, ce qui en restreint la portée) et d'un approfondissement sur un exemple particulier de chacun des langages abordés. Un très utile index des sociétés distribuant ces langages finit l'ouvrage, que ces sociétés soient françaises ou étrangères.
Le guide des imprimantes est une analyse technique de la manipulation et de la programmation d'une imprimante raccordée à un CPC. De très utiles exemples de programmation sont donnés. La qualité technique de l'ensemble est élevée, et l'index des imprimantes compatibles avec les CPC permet d'établir un choix.
On appréciera tout particulièrement les efforts de documentation de ces deux guides, ainsi que la manière simple et claire dans laquelle ils sont écrits. (70 et 50 pages, 36 F chaque)

Présentation : 10. Listing imprimante, compo traitement de texte, rien de folichon.

Style : 17. Le juste mot à sa juste place.

Intérêt : 18. Il manquait de tels petits fascicules.

Originalité : 18. Certains grands éditeurs feraient bien d'en prendre de la graine...



MINI HEBDO

GEM JT BASE de JT DIFFUSION

La gestion de fichiers la moins onéreuse sur PC 1512 coûte 587 F. Elle s'appelle GEM JT Base. Ses prétentions sont limitées, mais son utilisation ne requiert aucune connaissance préalable.

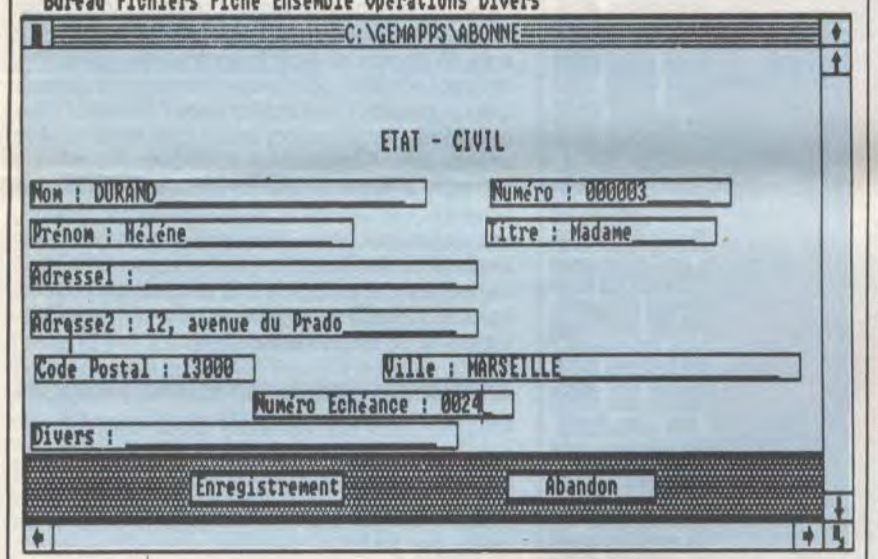
GEM JT Base est la dernière création de JT Diffusion, une petite société d'édition de logiciels professionnels. Située à Paris, elle s'est fait connaître en 1985 par des produits sur PC et MacIntosh. Les premières œuvres de la société n'auraient pu prétendre rivaliser avec les stars du logiciel "horizontal" (bases de données, traitements de textes et autres...).

Mais par la suite, les qualités de ces programmes n'ont fait que s'améliorer. Pourtant, JT Diffusion ne vit toujours que par la grâce de son fondateur et maître-à-penser, Jack P. Trèves. Un peu considéré comme un hurluberlu à ses débuts, il a su se faire reconnaître par la profession et se forger une bonne image de marque, ce qui ne représentait pas une mince affaire. D'ailleurs, JT Diffusion est un des distributeurs français des produits GEM de Digital Research pour Amstrad. En même temps, JT Diffusion propose une nouvelle version de sa gestion de fichiers JT Base, adaptée au logiciel intégrateur GEM. Trois configurations arrivent sur le marché dans le même temps : une pour Atari, une pour IBM et celle qui nous intéresse plus particulièrement, pour l'Amstrad PC 1512.

A quelques fonctions près, l'adaptation Amstrad de GEM JT Base, comme c'est le cas pour beaucoup de logiciels connus, est identique à celle tournant sur IBM.
Nous y reviendrons.

UNE GESTION DE FICHIERS SOUS GEM

GEM JT Base est une gestion de fichiers. L'interface avec GEM, le logiciel intégrateur de Digital Research, constitue sa principale particularité. Rappelons que GEM est ce qu'on appelle une interface graphique. Son but est de simplifier l'utilisation de l'ordinateur. La manipulation de la souris, d'icônes et de fenêtres permet au novice d'accéder à des fonctions fondamentales du système, (ouverture, copie ou destruction de fichier) à partir d'une représentation graphique plus démonstrative que la frappe de commandes barbares. Pour vous servir de GEM JT Base, vous devrez préalablement charger GEM et GEM Desktop, le gestionnaire de bureau fourni avec l'Amstrad. Après quoi vous ferez une copie de sauvegarde de GEM JT Base, sur disquette ou sur disque dur, selon la configuration de votre matériel.
Une fois cette manœuvre de sécurité effectuée, vous travaillerez avec la copie de sauvegarde de votre programme. La première phase de la gestion d'un fichier consiste en la saisie d'informations. Pour procéder à cette entrée de données, il faut que l'utilisateur définisse sa page de travail et les caractéristiques de la fiche. Pour créer ce masque de saisie avec GEM JT Base, il faut activer le programme Masque. App. qui est la partie de conception de masques.



UNE fiche telle qu'elle est affichée par GEM JT Base. Notez le bandeau de menu des fonctions de gestion de fichier.

BASE DE DONNEES OU GESTION DE FICHIERS ?

Comme beaucoup de logiciels qualifiés de "base", GEM JT Base n'est pas une base de données, mais bien une gestion de fichiers. Quelle différence entre les deux ? Une gestion de fichiers gère des enregistrements, ou fiches, assemblées en un fichier. Chaque fiche est constituée selon une structure fixe et peut comporter plusieurs rubriques, ou champs d'enregistrement. Le meilleur exemple de fichier est un carnet d'adresses, qui contient les nom, adresse et numéro de téléphone de chaque personne. Pour atteindre le numéro de téléphone d'un correspondant, il faut visualiser l'ensemble des informations le concernant.
Dans le cas d'une base de données, la notion d'enregistrement n'est plus aussi stricte. On crée des liens logiques entre les fiches. Ce qui permet de sélectionner une zone d'un enregistrement, sans obligatoirement activer les autres. Par exemple, vous pourrez accéder à tous les habitants de Paris en interrogeant la base sur les codes postaux. Avec une base de données, on travaillera uniquement sur cette rubrique, qui constituera en fait une sorte de fichier indépendant. Dans une gestion de fichiers, la même manipulation demande qu'on lise les fiches une à une, puis que le test sur la zone de code postal détermine si le correspondant habite Paris ou non. Avec une base, l'ordinateur gère directement les codes postaux, sans s'occuper des zones de nom. Vous pouvez également retrouver directement le nom d'un correspondant à partir de son numéro de téléphone, une manipulation impossible avec une gestion de fichier.

Le programme lancé, la page de travail apparaît. Elle se compose d'une fenêtre vide, surplombée d'une barre de données qui donnent accès à toutes les fonctions de création du masque de saisie. Avant la conception du masque, il faut préciser à l'ordinateur que l'on souhaite travailler sur un nouveau fichier. Sélectionnez donc l'option Nouveau dans le menu Fichier. S'ouvre alors une fenêtre d'écran, coupée en deux dans le sens horizontal. En haut, une page blanche, en bas, cinq icônes sur fond gris. A partir de là, par manipulation de ces icônes, vous commencerez à placer les diverses zones de l'enregistrement sur la page de saisie. Toutes ces manipulations s'effectuent au moyen de la souris. Vous placez le curseur sur l'icône choisie (zone de cadre, de titre, alphanumérique ou numérique). Puis vous maintenez le bouton de la souris enfoncé. La flèche de curseur se transforme en une petite main. Il devient alors possible de déplacer l'icône sur l'écran et de la situer à l'endroit choisi en relâchant le bouton. Pour définir les caractéristiques de cette zone, vous cliquerez deux fois à l'intérieur de cette nouvelle rubrique. Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Elle vous permettra de choisir la couleur de fond ou de caractères, puis d'entrer le nom de la rubrique et sa longueur. Vous procéderez de même façon pour toutes les zones de la fiche. En cas de modification de rubrique, sélectionnez-la de nouveau et changez ses paramètres. Vous pourrez aussi annuler une zone inutile en la déplacant, toujours à l'aide de la souris, sur l'icône représentant une poubelle.
La barre de menus qui surplombe l'écran vous offre d'autres options. Le menu Masque accède à certaines fonctions de GEM Desktop, comme la calculatrice, la montre et le spoule (impression différée de plusieurs fichiers sans interruption de travail en cours). La sélection du menu Aide provoque l'affichage d'une ou plusieurs pages d'explications se rapportant directement à l'action que vous êtes en train d'entreprendre. Quant au menu Fichier, il vous permet la gestion des masques. Vous pourrez ainsi charger une feuille de saisie existante pour la modifier, ou l'imprimer. Quand vous aurez obtenu le masque désiré, vous sélectionnerez l'option Sauver dans ce menu. Puis vous lui donnerez un nom. Ce nom validé, le programme écrira le masque sur disque et retournera à Desktop.

LA GESTION DU FICHIER

Une fois le masque de saisie créé, le programme retourne donc à Desktop. Sélectionnez le programme JTbase.App pour commencer à travailler réellement avec GEM JT Base. La première opération est la sélection de la feuille de travail par double cliquage sur son nom. Elle apparaît alors, découpée en trois parties : une barre de menu en haut, une page reprenant le masque de saisie au milieu et une mince bande grisée en bas, comportant deux cadres.
Pour gérer un fichier, il faut commencer par saisir les informations. Activez l'option Fiche sur la barre de menu et choisissez la Création. Le curseur se met à clignoter au début de la première zone de saisie. Tapez le texte de votre donnée et confirmez avec Return. Le curseur se déplace au début de la zone suivante. Une fois la fiche entièrement remplie, validez-la en cliquant sur la fenêtre Enregistrement, dans le cadre grisé. Les zones de saisie ont été remises à blanc, le curseur repositionné au début de la fiche. Si une erreur s'est produite au cours de l'opération, vous pouvez retourner sur vos pas en déplaçant la souris et en cliquant. Pour sortir de la saisie de fiches, deux possibilités : valider l'option Fermer du menu Fichiers, ou cliquer sur la fenêtre Abandon en bas de l'écran. Si vous souhaitez conserver votre travail, choisissez la fermeture du fichier, sinon toutes les informations seront perdues.
Pour corriger ou supprimer une fiche, utilisez ces options du menu Fiche, ce qui n'est pas la manière la plus simple de procéder. Beaucoup de logiciels ne demandent en effet pas de retour au menu pour ces opérations. Les autres options de GEM JT Base recouvrent toutes les fonctions habituellement disponibles dans une gestion de fichiers. C'est-à-dire que vous pourrez imprimer une fiche, un fichier complet, ou seulement certaines zones, comme pour l'édition d'étiquettes. Par extraction, vous pourrez créer des sous-fichiers contenant des enregistrements choisis selon certains critères. Pour opérer cette sélection, nul besoin de taper des instructions. Tout se passe par choix d'options, affichées à l'écran et validées par cliquage de la souris.

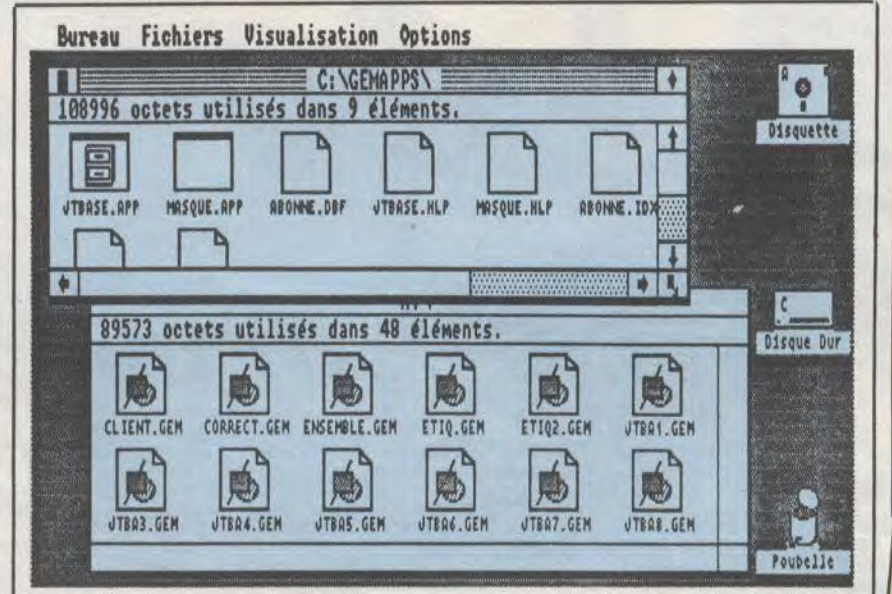


Ce cadre affiche les paramètres d'une rubrique. Son type (alphanumérique, numérique ou titre) est indiqué en vidéo inversée. Il est piloté à la souris, ce qui permet le changement de couleurs par cliquage sur les flèches horizontales.

Un fichier est automatiquement indexé sur la première rubrique. Grâce à cet index, vous pourrez trouver une fiche en tapant son mot-clef. Le programme compare ce mot avec tous les index du fichier et visualise l'enregistrement correspondant. Pour reprendre l'exemple du fichier d'adresses, tapez le nom de la personne dont vous cherchez le numéro de téléphone et, après recherche, l'ordinateur affichera ses coordonnées. Comparativement, dans une base de données, l'ordinateur peut effectuer une recherche sur n'importe quelle zone de l'enregistrement. Par exemple, on peut retrouver un nom d'après un numéro de téléphone. Les tests de l'ordinateur ne portent que sur la rubrique Téléphone.
Dans le cas présent, l'ordinateur trie les fiches sur une zone choisie par l'utilisateur comme clef de tri, qui devient automatiquement la rubrique d'index.Si vous désirez conserver le fichier ainsi ordonné, il vous faudra le réécrire sur disque avec un nom différent.
GEM JT Base sait récupérer et traiter des fichiers en provenance de dBase II ou III, écrire un fichier au format Multiplan ou exporter des données vers GEM Graph. Ces fonctions sont importantes. Mais le plus gros intérêt de GEM JT Base est le publipostage en liaison avec GEM Write, le traitement de textes de Digital Research.
Une importante partie de la documentation est consacrée à la manipulation des commandes de GEM Write permettant l'insertion de données en provenance de GEM JT Base. Cette fonction du logiciel mérite bien un long développement dans la notice, car elle est beaucoup plus compliquée à mettre en œuvre que la simple gestion d'un fichier. En effet, il faut manier des commandes d'insertion de données ou de format de texte. La lecture de la documentation vous rendra ces manipulations extrêmement simples.

SIMPLE MAIS BREF

La simplicité d'utilisation est la qualité première de GEM JT Base. N'importe quel novice en informatique peut se servir de cet outil, presque sans avoir à ouvrir la notice d'utilisation. Toutes les manipulations s'effectuent à l'aide de la souris, le clavier devenant presque inutile. Sauf pour entrer les données, bien sûr. Mais si ce logiciel peut convenir à n'importe qui, il ne contentera pas tout le monde. En effet, ses fonctions sont assez limitées. Vous ne pouvez tout d'abord travailler que sur un seul fichier en même temps. Les commandes de gestion sont ensuite peu puissantes : pas de langage évolué, ni de gestion multi-fichiers (pour les fusions et traitements par lots). Il n'existe pas de fonction de calcul de zones sur la version Amstrad du logiciel. En revanche, un fichier peut comporter 65535 fiches, comprenant chacune un maximum de 128 rubriques de 4000 caractères au total, des chiffres importants.
Dans l'optique d'une gestion évoluée, comme une gestion de stock avec facturation, il vous faudra plutôt choisir un produit comme dBase II ou Version Base.
En fait, GEM JT Base convient surtout pour une petite gestion personnelle, ou semi-professionnelle. On peut également le conseiller comme outil d'initiation, la documentation étant fort bien structurée. Pour résumer, GEM JT Base est une bonne gestion de fichiers, modeste, comme nous venons de le voir, mais bien faite. A quand une version plus puissante ?



Sous GEM Desktop, les divers types de fichier de la disquette sont représentés sous forme d'icônes : les programmes forment un cadre dont le trait supérieur est en gras. Les feuilles cornées à un coin figurent les fichiers de données.

13/20

Présentation/notice : 15. Une documentation très détaillée, en rapport avec le public visé.

Affichage : 12. Dans l'ensemble agréable, mais ne profite pas de tous les attraits de GEM (peu ou pas de graphiques).

Convivialité/ergonomie : 18. Le point fort de cette gestion de fichiers.

Intérêt : 13. Peu de fonctions quand même.

Originalité : 11. D'un prix modeste et initiateur.

Qualité/Prix : 15. A un tel prix, il ne fallait pas en demander plus.

Puissance et rapidité de traitement : 08. La rapidité de fonctionnement est honorable, mais le manque de puissance et de fonctions limite les applications professionnelles.





PCW GRAPH de Micro-Application

LA ROLLS DE LA REPRESENTATION GRAPHIQUE

Avec PCW GRAPH, réalisez des figures soignées. Pour 395 F, un éditeur graphique qui vous fera aimer les chiffres.



Qui ne connaît le sérieux et la qualité des produits de Micro-Application ? PCW GRAPH, le dernier en date, ne fait pas exception à la règle. Destiné à la représentation graphique de données chiffrées (obtenues par exemple à l'aide d'un tableur), il profite à fond de la capacité de résolution du PCW (écran de 720 x 256 pixels) pour créer des figures claires et esthétiques. Ils s'affichent à l'écran avant d'être imprimés et vous pourrez même les sauvegarder sur disquette. Il existe sept types de tableaux - histogrammes avec barres, courbes, valeurs cumulées, zones remplies, camemberts - et trente-deux trames sont disponibles pour différencier les groupes de données.

Le menu principal, constamment affiché à l'écran sous forme d'une barre comportant les différentes options, permet de se déplacer sans peine dans le logiciel. Vous avez en permanence toutes les commandes nécessaires sous les yeux. Désirez-vous saisir vos données, en afficher ou en imprimer la représentation graphique, ou encore inclure des textes dans vos figures ? Il ne vous faudra que quelques secondes pour accéder à l'option en question. Vous pouvez aller de l'une à l'autre à l'aide des touches de direction ou en pressant la barre d'espacement; dans ce cas, le curseur se positionnera sur l'option située immédiatement à droite - ou, si vous vous trouvez en fin de ligne, au début de la suivante. PCW GRAPH se veut ergonomique et d'un usage simple et souple.

TABLEUR OR NOT TABLEUR ?

Vous devez tout d'abord fournir à PCW GRAPH les données à partir desquelles il va travailler, grâce à l'option **Acquérir.** Vous pouvez les entrer directement à partir du clavier ou transférer dans l'ordinateur un fichier préexistant, réalisé à l'aide d'un tableur ou d'un traitement de texte et qui doit être au format ASCII.

PCW GRAPH peut traiter jusqu'à quatre jeux de données différents. Chacun d'entre eux correspond à un tableau semblable à ceux obtenus sous Multiplan. Mais aucune ligne du tableau ne doit avoir plus de quarante-huit groupes de chiffres; les suivantes ne seraient pas prises en compte et un message d'erreur apparaîtrait alors.

Un exemple de la marche à suivre pour transférer de telles données de Multiplan vers PCW GRAPH est fourni dans la notice d'utilisation. Rien de plus simple ! Il suffit de créer, sous le programme d'origine - tableur ou traitement de texte - un fichier "de communication" ne contenant que les données dont vous avez besoin. Quand vous voudrez l'utiliser, PCW GRAPH vous demandera sous quel numéro d'ordre enregistrer le fichier en mémoire vive (de 1 à 4, puisque que le logiciel peut traiter quatre jeux de données différents).

Saisir soi-même les données, par contre, requiert une certaine patience et une bonne dose de sang-froid. Car PCW GRAPH est surtout destiné à travailler à partir d'un fichier tableur. La possibilité de l'utiliser en entrant des chiffres à l'aide du clavier est avant tout une facilité offerte à l'utilisateur pressé. On n'a pas tous les jours besoin d'un graphique d'après des données non encore saisies.

Quand vous choisissez d'entrer vos chiffres à partir du clavier, le programme vous demande, ici encore, le numéro d'ordre. Puis apparaît dans la barre de menu la zone de saisie, un espace noir d'une quinzaine de caractères. Il ne vous reste plus qu'à saisir vos chiffres suivant un format très strict, identique à celui d'un tableau. Les colonnes doivent être séparées par une pression sur la touche TAB (tabulation) et la fin de chaque ligne signalée par ENTER. Le nombre que vous venez de taper étant effacé après validation, toute erreur vous obligera à recommencer à zéro votre saisie, car il est impossible de revenir en arrière pour corriger. C'est le seul point faible de ce logiciel, surtout destiné, il est vrai, à travailler à partir de tableaux déjà réalisés.

FENÊTRES SUR CHIFFRES

L'un des gros avantages de PCW GRAPH est sa capacité à afficher les graphiques à l'écran avant de les imprimer - contrairement à Polyplot, par exemple (testé dans le n°7), qui les envoyait directement vers l'imprimante. Il existe une variété incroyable de formats d'affichage. Une fenêtre peut aussi bien couvrir tout l'écran qu'un quart de sa superficie, avec toutes les combinaisons intermédiaires possibles. Avec quatre fenêtres, vous aurez devant vous quatre graphiques différents issus de un à quatre jeux de données. Il vous sera ainsi possible de visualiser quatre représentations différentes des mêmes tableaux chiffrés afin de sélectionner la plus appropriée.

La barre d'espacement vous permet de déplacer et de modifier la taille de votre fenêtre. Celle-ci couvre tout d'abord la totalité de l'écran. Si cela ne vous convient pas, vous pouvez passer à la suivante, qui n'en occupe plus que la moitié supérieure - et ainsi de suite : moitiés inférieure, gauche, droite, puis quart de la surface de l'écran. Vous sélectionnez ensuite le jeu de données à représenter, puis le type de graphisme désiré.

Toute fenêtre peut naturellement être refermée, à l'aide de l'option **Refermer** - qui l'eut cru ? - du menu principal. La sélection se fait suivant la même méthode que pour l'affichage, à l'aide de la barre d'espacement. La fenêtre concernée s'affiche en vidéo inverse.

GRAPHIQUES LEGENDAIRES

PCW GRAPH vous offre sept types de graphiques différents : barres, cumuls, surfaces, secteurs et lignes. Comment ? Seulement cinq ? Oui, mais les barres et les cumuls existent également en 3D ! Vous pouvez superposer une grille - sauf avec l'option secteurs, qui dissimule les fameux camemberts de pourcentages indispensables avec un tel logiciel - et afficher les légendes qui correspondent aux différentes trames utilisées.

Les barres, 3D ou non, sont en fait des histogrammes par colonnes et l'appellation " cumuls " couvre les histogrammes par valeurs cumulées; on peut en trouver un exemple dans l'illustration ci-dessous. Les surfaces désignent les histogrammes par courbes remplies. Avec cette option, il est conseillé de n'utiliser qu'une zone de valeurs, sous peine de voir les dernières courbes remplies venir recouvrir les précédentes.

Le menu graphiques s'affiche automatiquement à droite du menu principal quand vous créez une nouvelle fenêtre, mais aussi quand, en cours de travail, vous appelez l'option **Graphismes.** Très pratique pour "refondre" un graphique qui ne correspond pas à vos besoins; il sera alors effacé et remplacé par celui que vous aurez sélectionné.

AMSTRAD TRAMES

Pour être parfaitement lisibles, vos représentations - et notamment les histogrammes par colonnes et ceux des valeurs cumulées - ont besoin de trames. Elles vous permettront de reconnaître au premier coup d'œil les différentes parties d'un graphique. PCW GRAPH gère trente-deux trames - mais on ne peut en utiliser que seize simultanément.

En choisissant l'option **Trames** du menu principal, elles s'affichent à l'écran, chacune dans son petit carré. Le curseur est positionné sur la trame n°1, qui apparaît agrandie dans la " loupe ", à droite de l'écran. Cette loupe, innovation incontestable et sympathique sur PCW, vous permet de créer vous-mêmes vos trames en travaillant sur leur texture pixel par pixel. Une facilité qui existe déjà sur certains logiciels de D.A.O., comme PCW PAINT, mais nouvelle pour un générateur de représentations graphiques.

Le numéro d'ordre des trames a une grande importance. Lorsque le logiciel réalisera, par exemple, un histogramme par colonnes, il choisira la trame n°1 pour la première zone de valeurs, la n°2 pour la seconde et ainsi de suite... Par bonheur, PCW GRAPH vous permet de les déplacer, en les copiant ou en les échangeant.

Par exemple : vous vous positionnez sur la trame n°28 et vous pressez la touche " - " (à droite de la barre d'espacement sur le clavier du PCW), puis vous allez vous placer sur la trame n°1 et une simple pression sur ENTER fera le reste. Dès lors, vos graphiques sortiront avec la nouvelle trame pour la première zone de valeurs.

IMPRESSIONS GRAPHIQUES

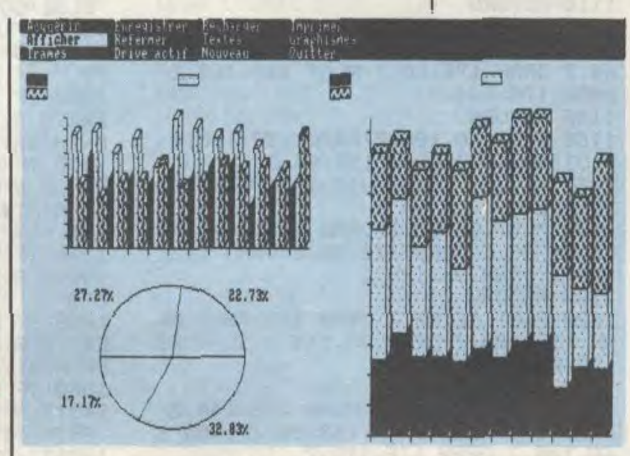
En ce qui concerne les légendes, par contre, PCW GRAPH est un peu décevant. Une ligne de texte seulement sous le graphique pour définir vos abscisses, une douzaine de caractères à peine pour les trames et aucun espace prévu pour un quelconque en-tête. Un manque regrettable pour un logiciel si bien conçu. De plus, il n'existe qu'un type de caractères. On est loin de Polyplot et de ses vingt-sept polices disponibles !

L'impression, par contre est à la hauteur de ce qu'on pouvait attendre. En plus de l'habituelle hard copy d'écran, que vous pouvez effectuer à n'importe quel moment - normal : vous êtes sous CP/M -, le menu **Impression** de PCW GRAPH vous offre trois possibilités. L'option pleine page couvre une feuille A4 (21 x 29,7) dans le sens de la hauteur. La réduction divise par quatre la taille des graphiques qui sont alors imprimés horizontalement. Le format ainsi obtenu correspond à celui d'une hard copy d'écran, mais avec une impression de meilleure qualité. La troisième option crée un fichier qui recense chaque point (pixel) de l'écran; vous pourrez le récupérer et le modifier avec un logiciel de dessin sous CP/M. Un "plus" bien utile si vous désirez obtenir des graphismes léchés.

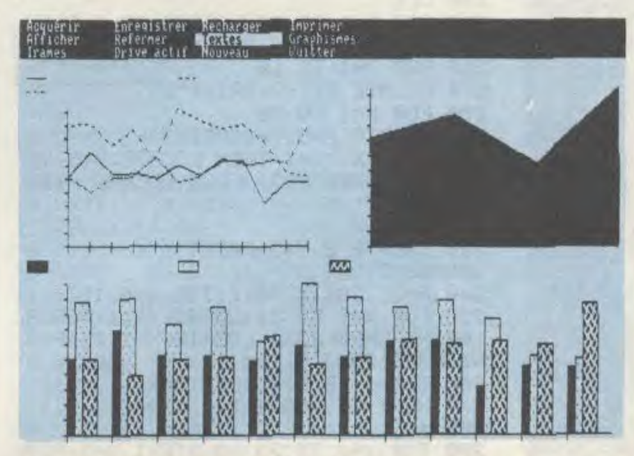
PCW GRAPH vous permet en outre d'afficher à l'écran le graphique tel qu'il sera imprimé - le vieux principe WYSIWYG, *What You See Is What You Get.* Quels que soient le nombre et la dimension des fenêtres, vous avez le choix entre une impression pleine page et une impression en réduction.

UN LOGICIEL DE GRANDE CLASSE

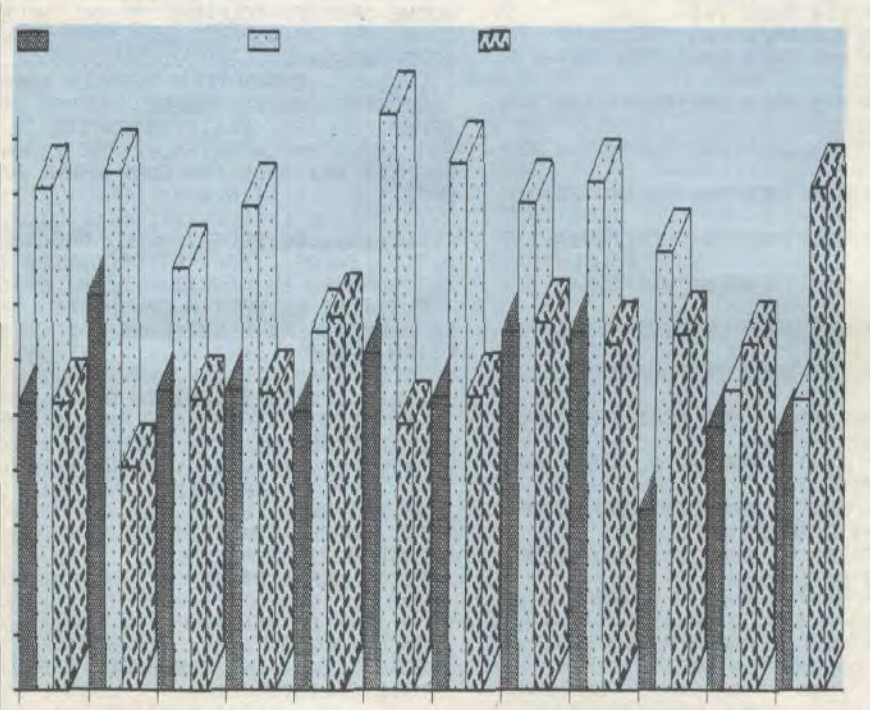
Ce qui précède vous en a convaincu, PCW GRAPH n'est pas un de ces softs bâclés qui vous donnent des calvities précoces et vous font perdre le contrôle de vos nerfs. Chaque point a été étudié et pensé pour un travail rationnel. La variété des trames, la possibilité d'afficher à l'écran quatre graphiques différents, la simplicité des manipulations à accomplir sont autant de preuves d'une qualité qui n'est plus à démontrer. Les graphiques sont magnifiques, surtout à l'écran. Servi par une notice claire qui va droit au but sans digressions inutiles, PCW GRAPH devrait vous rendre maints services si vous avez souvent besoin de représentations graphiques de vos données chiffrées. Plus de temps perdu avec vos règles et Rotrings; votre PCW va se charger de tout, ou presque.



Trois fenêtres sont ouvertes : histogramme à barres 3D, cumuls 3D et "camembert".



Trois types de graphiques : "lignes", surfaces remplies et histogramme à barres.



Histogramme à barres 3D.

17/20

Présentation/Notice : 17. Notice fort bien faite et d'une concision exemplaire.

Affichage à l'écran : 18. Le point fort de ce logiciel. Les graphiques sont superbes.

Convivialité/ergonomie : 16. Toutes les options sont affichées dans la barre de menu. On ne perd pas de temps avec des ALT + J ou des SHIFT + EXTRA + K...

Originalité : 16. Il existe déjà des logiciels de ce genre sur PCW, mais la visualisation des graphiques avant leur impression est un facteur déterminant.

Intérêt : 17. A condition d'en avoir l'usage, bien sûr.

Rapport qualité/prix : 17. A ce prix-là, on aurait tort de s'en priver ! (395 F.)

Puissance et rapidité de traitement : 15. Les graphiques sont un peu lents à s'afficher, même lorsqu'on n'a opéré qu'une modification minime.

AUTRE CARACTERISTIQUE : 17. Trente-deux trames et sept types de graphiques, que dire de plus ?

DUEL 3 D

David LAVERNHE

Dans un labyrinthe en trois dimensions, deux belligérants armés de laser se recherchent pour se brûler la couenne...

```
10 REM ************************
20 REM         DUEL
30 REM          -3D-
35 REM ************************
40 REM    PAR David LAVERNHE
50 REM
60 REM
70 REM   COMPATIBLE AVEC TOUT
75 REM       AMSTRAD CPC
80 REM ************************
85 REM  TAPE SPECIALEMENT POUR
86 REM       L'HHHHebdo
87 REM ************************
90 ON BREAK GOSUB 2830
100 BORDER 0
110 ORIGIN 0,0:MODE 1
120 CLS:SYMBOL AFTER 30
130 SYMBOL 121,28,28,16,30,24,56,1
6,28
140 SYMBOL 120,56,56,8,120,24,28,8
,56
150 A=1:B=1
160 INK 0,0:INK 1,24:PEN 1:PAPER 0
170 LOCATE 1,24:PRINT"DUEL"
180 LOCATE 1,25:PRINT"-3D-"
190 DIM N(70,40):DIM M$(5)
200 FOR X=32 TO 0 STEP -2:FOR Y=0
TO 64 STEP 2
210 IF TEST (Y,X)=1 THEN N(A,B)=1

220 A=A+1
230 NEXT Y:A=1:B=B+1:NEXT X
240 CLS
250 FOR X=4 TO 19:LOCATE 39,X:PRIN
T"x":NEXT x
260 FOR Y=1 TO 16
270 LOCATE 2,Y+3:PRINT"y"
280 FOR X=1 TO 35
290 LOCATE X+5,Y+3:PRINT"-"
300 IF N(X,Y)=1 THEN LOCATE X+5,Y+
3:PRINT CHR$(233) ELSE LOCATE X+5,
Y+3:PRINT" "
310 NEXT X
320 LOCATE 2,Y+3:PRINT" "
330 NEXT Y
340 A=2: INK 2,18,6:INK 3,6,18
350 FOR X=1 TO 39:LOCATE X,1:PEN A
:PRINT CHR$(233):LOCATE X+1,24:PRI
NT CHR$(233)
360 A=A+1:IF A>3 THEN A=2
370 NEXT X
380 a=3
390 FOR X=1 TO 23:LOCATE 1,X+1:PEN
 A:PRINT CHR$(233):LOCATE 40,X:PRI
NT CHR$(233)
400 a=A+1:IF A>3 THEN A=2
410 NEXT X
420 PEN 1
430 A1=0
440 v$="...........................
..........David LAVERNHE PRESENTE
'DUEL'................APPUYEZ SUR
'I' POUR INSTRUCTIONS,SUR 'P' POUR
 JOUER OU SUR RIEN DU TOUT SI VOUS
 EN AVEZ ENVIE!."
450 A1=A1+1:Q$=MID$(V$,A1,36):LOCA
TE 3,21:PRINT Q$
460 IF LEFT$(Q$,1)="!" THEN A1=0
470 A$=INKEY$:A$=UPPER$(A$)
480 IF A$="P" THEN 510
490 IF A$="I" THEN 2720
500 GOTO 450
510 FF=0
520 MODE 1
530 INK 2,24:INK 3,24
540 SYMBOL 122,195,195,0,0,0,0,195
,195
550 SYMBOL 60,0,3,7,7,7,3,1,15
560 SYMBOL 62,0,192,224,224,224,19
2,128,240
570 SYMBOL 40,15,13,13,9,3,2,14,14
580 SYMBOL 41,240,176,176,144,192,
64,112,112
590 SYMBOL 94,0,7,15,15,15,15,15,7
600 SYMBOL 91,0,224,240,240,240,24
0,240,224
610 SYMBOL 93,1,31,63,51,51,51,51,
35
620 SYMBOL 92,128,248,252,204,204,
204,204,196
630 SYMBOL 38,7,15,15,14,14,14,62,
62
640 SYMBOL 36,224,240,240,112,112,
112,124,124
650 GOTO 1360
660 ORIGIN 0,0
670 PLOT 0,0,2:DRAW 0,399,2:DRAW 6
39,399,2:DRAW 639,0,2:DRAW 0,0,2:P
LOT 320,399,2:DRAW 320,0,2
680 WINDOW #1,2,18,2,15
690 WINDOW #2,23,39,2,15
700 PAPER #1,3:PAPER #2,3
710 CLS #1:CLS #2
720 INK 3,0:INK 2,24:INK 1,6:INK 0
,1:PEN 2:PAPER 0
730 LOCATE 10,1:PRINT"1":LOCATE 31
,1:PRINT"2"
740 ORIGIN 16,160:PLOT -2,-2,1:DRA
W -2,225,1:DRAW 274,225,1:DRAW 274
,-2,1:DRAW -2,-2,1
750 ORIGIN 352,160:PLOT -2,-2,1:DR
AW -2,225,1:DRAW 274,225,1:DRAW 27
4,-2,1:DRAW -2,-2,1
760 LOCATE 2,19:PRINT"Joueur 1:":L
OCATE 2,21:PRINT"Joueur 2:":LOCATE
 23,19:PRINT"Joueur 2:":LOCATE 23,
21:PRINT"Joueur 1:"
770 GOTO 1950
780 REM ************************
790 REM - DESSINS 3-DIMENSIONS
800 REM ************************
820 PLOT 0,0,z:DRAW 16,16,z:DRAW 1
6,208,z:DRAW 0,224,z
830 RETURN
850 PLOT 0,16,z:DRAW 16,16,z:DRAW
16,208,z:DRAW 0,208,Z
860 RETURN
880 PLOT 271,16,Z:DRAW 256,16,Z:DR
AW 256,208,Z:DRAW 271,208,Z
890 RETURN
910 PLOT 272,0,Z:DRAW 256,16,Z:DRA
W 256,208,Z:DRAW 272,224,Z
920 RETURN
940 PLOT 16,16,Z:DRAW 48,40,Z:DRAW
 48,184,Z:DRAW 16,208,Z
950 PLOT 256,16,Z:DRAW 224,40,Z:DR
AW 224,184,Z:DRAW 256,208,Z
960 RETURN
980 PLOT 16,16,Z:DRAW 256,16,Z:PLO
T 16,208,Z:DRAW 256,208,Z
990 IF J=1 THEN GOTO 1860 ELSE GOT
O 1830
1010 PLOT 48,160,Z:DRAW 80,160,Z:D
RAW 80,64,Z:DRAW 48,64,Z:PLOT 48,1
84,Z:DRAW 48,40,Z
1020 RETURN
1040 PLOT 48,184,Z:DRAW 80,160,Z:D
RAW 80,64,Z:DRAW 48,40,Z
1050 RETURN
1070 PLOT 224,40,Z:DRAW 224,184,Z:
PLOT 224,64,Z:DRAW 192,64,Z:DRAW 1
92,160,Z:DRAW 224,160,Z
1080 RETURN
1100 PLOT 224,40,Z:DRAW 192,64,Z:D
RAW 192,160,Z:DRAW 224,184,Z
1110 RETURN
1130 PLOT 80,160,Z:DRAW 96,144,Z:P
LOT 80,64,Z:DRAW 96,80,Z:PLOT 192,
64,Z:DRAW 176,80,Z:PLOT 192,160,Z:
DRAW 176,144,Z
1140 RETURN
1160 PLOT 80,160,Z:DRAW 192,160,Z:
PLOT 80,64,Z:DRAW 192,64,Z
1170 IF J=1 THEN GOTO 1850 ELSE GO
TO 1820
1190 PLOT 96,80,Z:DRAW 96,144,Z:PL
OT 96,96,Z:DRAW 112,96,Z:DRAW 112,
128,Z:DRAW 96,128,Z
1200 RETURN
1220 PLOT 96,80,Z:DRAW 112,96,Z:DR
AW 112,128,Z:DRAW 96,144,Z:DRAW 96
,80,Z
1230 RETURN
1250 PLOT 176,80,Z:DRAW 176,144,Z:
PLOT 176,96,Z:DRAW 160,96,Z:DRAW 1
60,128,Z:DRAW 176,128,Z
1260 RETURN
1280 PLOT 176,80,Z:DRAW 160,96,Z:D
RAW 160,128,Z:DRAW 176,144,Z:DRAW
176,80
1290 RETURN
1310 PLOT 112,128,Z:DRAW 160,96,Z:
PLOT 112,96,Z:DRAW 160,128,Z
1320 RETURN
1340 PLOT 112,128,Z:DRAW 160,128,Z
:PLOT 112,96,Z:DRAW 160,96,Z
1350 RETURN
1360 DIM M(41,26)
1370 REM ***************
1380 REM  LABYRINTHE
1390 REM ***************
1400 BORDER 0
1410 LOCATE 18,2:PRINT"NORD":LOCAT
E 18,22:PRINT"SUD":LOCATE 1,12:PRI
NT"O":LOCATE 39,12:PRINT"E"
1420 FOR A=4 TO 36:FOR B=4 TO 20:C
=INT(RND*3)
1430 IF C=1 THEN LOCATE A,B:PRINT
CHR$(143):M(A,B)=1 ELSE LOCATE A,B
:PRINT"z"
1440 NEXT B:NEXT A
1450 FOR A=4 TO 36:LOCATE A,4:PRIN
T CHR$(143):LOCATE A,20:PRINT CHR$
(143):M(A,4)=1:M(A,20)=1:NEXT A
1460 FOR B=4 TO 20:LOCATE 4,b:PRIN
T CHR$(143):LOCATE 36,B:PRINT CHR$
(143):M(4,B)=1:M(36,B)=1:NEXT B
1470 FOR X=5 TO 34:M(X,10)=0:LOCAT
E X,10:PRINT"z":NEXT X:M(20,10)=1:
LOCATE 20,10:PRINT CHR$(143)
1480 X=1:Y=1:A1=6:B1=10:A2=34:B2=1
0
1490 LOCATE A1,B1:PRINT CHR$(251):
LOCATE A2,B2:PRINT CHR$(250)
1500 LOCATE 5,24:PRINT"CE LABYRINT
HE VOUS CONVIENT IL?":S$=INKEY$:IF
 S$="" THEN 1500
1505 S$=UPPER$(S$)
1510 IF S$="O" THEN 1540
1520 IF S$="N" THEN CLS:CLEAR:GOTO
 1360
1530 GOTO 1500
1540 CLS:LOCATE 1,12:PRINT"APPUYEZ
 SUR 'X' ET '0' APRES AFFICHAGE
           DES 2 ECRANS.":FOR T=1 T
O 3000:NEXT T:CLS
1550 GOTO 660
1560 REM ********************
1570 REM        DESSIN
1580 REM ********************
1590 IF J=1 THEN A=A1:B=B1:A$=B$:C
LS #1
1600 IF J=2 THEN A=A2:B=B2:A$=C$:C
LS #2
1610 IF A$="NORD" THEN W1=A-1:V1=B
:W2=A+1:V2=B:W3=A:V3=B-1:W4=A-1:V4
=B-1
1620 IF A$="NORD" THEN W5=A+1:V5=B
-1:W6=A:V6=B-2:W7=A-1:V7=B-2:W8=A+
1:V8=B-2:W9=A:V9=B-3
1630 IF A$="EST" THEN W1=A:V1=B-1:
W2=A:V2=B+1:W3=A+1:V3=B:W4=A+1:V4=
B-1
1640 IF A$="EST" THEN W5=A+1:V5=B+
1:W6=A+2:V6=B:W7=A+2:V7=B-1:W8=A+2
:V8=B+1:W9=A+3:V9=B
1650 IF A$="OUEST" THEN W1=A:V1=B+
1:W2=A:V2=B-1:W3=A-1:V3=B:W4=A-1:V
4=B+1
1660 IF A$="OUEST" THEN W5=A-1:V5=
B-1:W6=A-2:V6=B:W7=A-2:V7=B+1:W8=A
-2:V8=B-1:W9=A-3:V9=B
1670 IF A$="SUD" THEN W1=A+1:V1=B:
W2=A-1:V2=B:W3=A:V3=B+1:W4=A+1:V4=
B+1
1680 IF A$="SUD" THEN W5=A-1:V5=B+
1:W6=A:V6=B+2:W7=A+1:V7=B+2:W8=A-1
:V8=B+2:W9=A:V9=B+3
1690 IF j=1 THEN ORIGIN 16,160
1700 IF j=2 THEN ORIGIN 352,160
1710 Z=2:FF=FF+1:M5=0
1720 IF M(W1,V1)=0 THEN GOSUB 850
ELSE GOSUB 820
1730 IF M(W2,V2)=0 THEN GOSUB 880
ELSE GOSUB 910
1740 IF M(W3,V3)=0 THEN GOSUB 940
ELSE GOTO 980
1750 IF M(W4,V4)=0 THEN GOSUB 1010
 ELSE GOSUB 1040
1760 IF M(W5,V5)=0 THEN GOSUB 1070
 ELSE GOSUB 1100
1770 IF M(W6,V6)=0 THEN GOSUB 1130
 ELSE 1160
1780 IF M(W7,V7)=0 THEN GOSUB 1190
 ELSE GOSUB 1220
1790 IF M(W8,V8)=0 THEN GOSUB 1250
 ELSE GOSUB 1280
1800 IF M(W9,V9)=0 THEN GOSUB 1310
 ELSE GOSUB 1340
1810 IF W9=A1 AND V9=B1 THEN LOCAT
E#2,9,8:PRINT#2, CHR$(248):GOTO 18
70
1820 IF W6=A1 AND V6=B1 THEN LOCAT
E#2,8,8:PRINT#2,"<>":LOCATE#2,8,9:
PRINT#2,"()":GOTO 1870
1830 IF W3=A1 AND V3=B1 THEN LOCAT
E#2,8,9:PRINT#2, "^[":LOCATE#2,8,1
0:PRINT#2, "]\":LOCATE#2,8,11:PRIN
T#2,"&$":GOTO 1870
1840 IF W9=A2 AND V9=B2 THEN LOCAT
E#1,9,8:PRINT#1 , CHR$(248):GOTO 1
870
1850 IF W6=A2 AND V6=B2 THEN LOCAT
E#1,8,8:PRINT#1,"<>":LOCATE#1,8,9:
PRINT#1,"()":GOTO 1870
1860 IF W3=A2 AND V3=B2 THEN LOCAT
E#1,8,9:PRINT#1,"^[":LOCATE#1,8,10
:PRINT#1,"]\":LOCATE#1,8,11:PRINT#
1,"&$":GOTO 1870
1870 IF J=1 THEN LOCATE 2,17:PRINT
"VISION:";B$;"  "
1880 IF J=2 THEN LOCATE 23,17:PRIN
T"VISION:";C$;"  "
1890 LOCATE 11,19:PRINT"X=";a1:LOC
ATE 11,20:PRINT"Y=";B1:LOCATE 11,2
1:PRINT"X=";A2:LOCATE 11,22:PRINT"
Y=";B2
1900 LOCATE 32,19:PRINT"X=";a2:LOC
ATE 32,20:PRINT"Y=";B2:LOCATE 32,2
1:PRINT"X=";A1:LOCATE 32,22:PRINT"
Y=";B1
1910 IF ZZ=2 THEN LOCATE 23,24:PRI
NT"                 ":LOCATE 2,24:P
RINT"A VOUS DE JOUER." ELSE LOCATE
 2,24:PRINT"                 ":LOC
ATE 23,24:PRINT"A VOUS DE JOUER."
1920 IF Q<>0 THEN Q=0:GOTO 1950
1930 IF (ABS(A1-A2)<4 AND ABS(B1-B
2)<4) AND J=1 THEN J=2:Q=1:ff=ff-1
:GOTO 1590
1940 IF (ABS(A1-A2)<4 AND ABS(B1-B
2)<4) AND J=2 THEN J=1:Q=2:FF=FF-1
:GOTO 1590
1944 REM ************************
1945 REM  MOUVEMENT DES JOUEURS
1946 REM ************************
1950 X$=UPPER$(INKEY$)
1960 GG=FF/2:IF GG=INT(GG) THEN ZZ
=1 ELSE ZZ=2
1970 IF X$="Z" AND ZZ=1 THEN X=X-1
1980 IF X$="X" AND ZZ=1 THEN X=X+1
1990 IF X>4 THEN X=1
2000 IF X<1 THEN X=4
2010 IF X$="0" AND ZZ=2 THEN Y=Y-1
2020 IF X$="." AND ZZ=2 THEN Y=Y+1
2030 IF Y>4 THEN Y=1
2040 IF Y<1 THEN Y=4
2050 IF X=1 THEN B$="NORD":X1=-1:X
2=0
2060 IF X=2 THEN B$="EST":X1=0:X2=
1
2070 IF X=3 THEN B$="SUD":X1=1:X2=
0
2080 IF X=4 THEN B$="OUEST":X1=0:X
2=-1
2090 IF Y=1 THEN C$="NORD":Y1=-1:Y
2=0
2100 IF Y=2 THEN C$="EST":Y1=0:Y2=
1
2110 IF Y=3 THEN C$="SUD":Y1=1:Y2=
0
2120 IF Y=4 THEN C$="OUEST":Y1=0:Y
2=-1
2130 IF X$="M"  AND ZZ=1 THEN J=1:
GOSUB 2220
2140 IF X$="7" AND ZZ=2  THEN J=2:
GOSUB 2220
2150 IF x$="F" AND ZZ=1 AND M5=0
THEN j=1:GOTO 2530
2160 IF x$="8" AND ZZ=2 AND M5=0 T
HEN j=2:GOTO 2530
2170 IF X$=" " AND ZZ=1 AND M(A1+X
2,B1+X1)=0 THEN A1=A1+X2:B1=B1+X1
2180 IF X$="3" AND M(A2+Y2,B2+Y1)=
0 THEN A2=A2+Y2:B2=B2+Y1
2190 IF (X$=" " OR X$="Z" OR X$="X
") AND ZZ=1  THEN J=1:GOTO 1560
2200 IF (X$="0" OR X$="." OR X$="3
")AND ZZ=2 THEN J=2:GOTO 1560
2210 GOTO 1950
2220 REM *********
2230 REM   CARTE
2240 REM *********
2250 M5=1:IF J=2 THEN 2380
2255 CAR1=CAR1+1:IF CAR1>4 THEN RE
TURN
2260 M=2:N=2
2270 CLS #1
2280 FOR T=B1-6 TO B1+7:FOR U=A1-8
 TO A1+8
2290 IF T<4 OR T>20 OR U<4 OR U>36
 THEN 2310
2300 IF M(U,T)<>0 THEN LOCATE M,N:
PRINT CHR$(143) ELSE LOCATE M,N:PR
INT"z"
2310 IF U=A2 AND T=B2 THEN LOCATE
M,N:PRINT CHR$(250)
2320 M=M+1
2330 NEXT U
2340 M=2:N=N+1
2350 NEXT T
2360 LOCATE 10,8:PEN 1:PRINT CHR$(
251):PEN 2
2370 RETURN
2380 M=23:N=2
2385 CAR2=CAR2+1:IF CAR2>4 THEN RE
TURN
2390 CLS #2
2400 FOR T=B2-6 TO B2+7:FOR U=A2-8
 TO A2+8
2410 IF T<4 OR T>20 OR U<4 OR U>36
 THEN 2430
2420 IF M(U,T)<>0 THEN LOCATE M,N:
PRINT CHR$(143) ELSE LOCATE M,N:PR
INT"z"
2430 IF U=A1 AND T=B1 THEN LOCATE
M,N:PRINT CHR$(251)
2440 M=M+1
2450 NEXT U
2460 M=23:N=N+1
2470 NEXT T
2480 LOCATE 31,8:PEN 1:PRINT CHR$(
250):PEN 2
2490 RETURN
2500 REM *****
2510 REM  TIR
2520 REM *****
2530 IF J=1 THEN ORIGIN 16,160 ELS
E ORIGIN 352,160
2540 r1=96:r2=80
2550 ENV 2,10,-1,8,5,-1,4:ENT -2,8
0,1,1,20,2,1:FOR T3=1 TO 3: SOUND
4,50,10,10,2,5,10 :NEXT T3
2560 FOR r3=3 TO 105 STEP 2
2570 IF TEST(R1,R3)<>3 THEN H1=1
2580 IF TEST(R1,R3)=1 THEN 2660
2590 PLOT R1,R3,2:DRAW r1+r2,R3,2
2600 IF H1=1 THEN H2=H2+2
2610 IF H2>20 THEN H2=0:H1=0:GOTO
1560
2620 r1=r1+0.8:r2=r2-1.6
2630 NEXT r3
2640 H2=0:H1=0
2650 GOTO 1560
2660 IF J=1 THEN ORIGIN 352,160:GO
TO 2680
2670 ORIGIN 16,160
2680 FOR R4=223 TO 1 STEP -2
2690 PLOT 1,R4:DRAW 272,R4
2700 NEXT R4
2710 FOR X=1 TO 10000:NEXT X:RUN
2720 REM *************
2730 REM  INSTRUCTIONS
2740 REM *************
2750 M$(1)="
          REGLE DU JEU:......DUEL S
E JOUE A DEUX,CHAQUE JOUEUR DISPOS
E D'UN ECRAN ET D'UN CLAVIER(ALPHA
BETIQUE OU NUMERIQUE).LE BUT DU JE
U EST D'ARRIVER A SE RAPPROCHER DE
 L'ADVERSAIRE DANS LE BUT DE LUI T
IRER  DESSUS *."
2760 M$(2)="......................
...............LES JOUEURS JOUENT
A TOUR DE ROLE.........VOICI LES C
OMMANDES:(JOUEUR 1 ET JOUEUR 2)...
...CARTE:TOUCHES 'M' OU '7'......T
IR:TOUCHES 'F' OU '8'.....REGARD(G
AUCHE/DROITE):TOUCHES 'Z' OU 'X' E
T '0' OU '.' *."
2770 M$(3)="......................
...........ENFIN,POUR AVANCER DANS
 LA DIRECTION DU REGARD:TOUCHES 'E
SPACE' OU '3'........ATTENTION:IL
EST IMPORTANT D'ATTENDRE QUE L'ADV
ERSAIRE AIT JOUE SON COUP AVANT D'
EFFECTUER LE SIEN.*."
2771 M$(4)="......................
...........DE PLUS,IL FAUT PRECISE
R QUE LES ABSCISSES ET ORDONNEES S
ONT DONNEES EN FONCTION D'UNE ORIG
INE SITUEE EN HAUT A GAUCHE DE L'E
CRAN(LE REPERE N'EST DONC PAS CART
ESIEN.).*."
2772 M$(5)="......................
...........L'UTILISATION DE LA CAR
TE EST LIMITEE A 4 FOIS PAR JOUEUR
 POUR EVITER DE TROP RALENTIR LE J
EU...................BONNE CHANCE.
*."
2780 S=1:A2=0
2790 a2=A2+1:C$=MID$(M$(S),A2,36):
LOCATE 3,21:PRINT C$
2800 IF LEFT$(C$,1)="*" THEN s=s+1
:A2=0
2810 IF s>5 THEN 430
2820 GOTO 2790
2830 INK 1,24:INK 0,0:PAPER 0:PEN
1:MODE 2:LIST
```

LES CREPES

Serge MARQUET

Malgré les facéties d'un chat plutôt gourmand, aidez un brave cuisinier, expert en crêpes flambées, à satisfaire sa clientèle.

Mode d'emploi :
Sauvegardez à la suite le listing 1 (règles et présentation) et le listing 2 (programme principal).

LISTING 1

```
10 SYMBOL AFTER 32
20 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,16:INK 3
,15:INK 4,24:INK 5,2:INK 6,6:INK 7
,3:INK 11,24,6:INK 12,6,24:BORDER
0:PAPER 0
30 SYMBOL 33,&X0,&X0,&X1111110,&X1
111110,&X111100,&X111100,&X111100,
&X111100
40 SYMBOL 34,&X1111110,&X1111110,&
X1111010,&X1111111,&X1111111,&X111
1100,&X1111100,&X111000
50 SYMBOL 35,&X11111111,&X11111111
,&X11111111,&X11111111,&X11111111,
&X11111111,&X11111111,&X11111111
60 SYMBOL 177,&X0,&X0,&X0,x0,&X100
010,&X1100011,&X1100011,&X1110011
70 SYMBOL 178,&X110010,&X10000,&X0
,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
80 SYMBOL 179,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,
&X0,&X0,&X1100
90 SYMBOL 180,&X1100,&X1100,&X0,&X
0,&X0,&X0,&X0,&X0
100 SYMBOL 36,&X111000,&X111000,&X
111000,&X111000,&X111000,&X111000,
&X0,&X0
110 SYMBOL 37,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,
&X0,&X111110,&X111110
120 SYMBOL 168,&X0,&X0,&X0,&X11111
111,&X11111111,&X111111,&X110110,&
X110110
130 SYMBOL 169,&X10001,&X11111,&X1
0101,&X11111111,&X11111110,&X11111
100,&X1101100,&X1101100
140 SYMBOL 208,&X11111111,&X100000
01,&X10111101,&X10100101,&X1010010
1,&X10111101,&X11111111
150 SYMBOL 209,&X0,&X1111110,&X100
0010,&X1011010,&X1011010,&X1000010
,&X1111110,&X0
160 SYMBOL 210,&X1,&X11,&X1,&X1111
,&X111,&X111111,&X11111,&X11111111
170 SYMBOL 211,&X10000000,&X111000
00,&X11000000,&X11111000,&X1111000
0,&X11111110,&X11111100,&X11111111
180 SYMBOL 212,&X11111110,&X111111
10,&X11111110,&X1111100,&X1111100,
&X1111100,&X1111100,&X1111100
190 SYMBOL 213,&X1111100,&X1111100
,&X1111100,&X1111100,&X1111100,&X1
111100,&X1111100,&X1111100
200 SYMBOL 214,&X1111100,&X1111100
,&X1111100,&X1111111,&X1111111,&X1
1111111,&X11111111,&X11100000
210 SYMBOL 215,&X0,&X0,&X111,&X111
11111,&X11111111,&X11111111,&X1111
1111,&X111
220 SYMBOL 216,&X11100000,&X111111
11,&X11111111,&X1111111,&X1111111,
&X1111100,&X1111100,&X1111100
230 SYMBOL 217,&X1111100,&X1111100
,&X1111111,&X1111111,&X1111111,&X1
111111,&X1111100,&X1111100
240 SYMBOL 218,&X0,&X111000,&X1111
1000,&X11111000,&X11111000,&X11111
000,&X111000,&X0
250 SYMBOL 219,&X111,&X11111111,&X
11111111,&X11111111,&X11111111,&X1
11,&X0,&X0
260 SYMBOL 220,&X1111111,&X1111111
1,&X11111111,&X11111111,&X11111000
,&X11111000,&X11111000,&X11111000
270 SYMBOL 221,&X11111100,&X111111
10,&X11111110,&X11111110,&X11110,&
X111111,&X111111,&X111111
280 SYMBOL 222,&X11111111,&X111111
11,&X11111111,&X1111111,&X1111100,
&X1111100,&X1111100,&X1111100
290 SYMBOL 223,&X11111000,&X111110
00,&X11111111,&X11111111,&X1111111
1,&X1111111,&X0,&X0
300 SYMBOL 224,&X0,&X0,&X11111110,
&X11111111,&X11111111,&X11111111,&
X11111,&X11111
310 SYMBOL 225,&X11111100,&X111111
00,&X11111100,&X1111000,&X1111111,
&X1111111,&X1111111,&X111111
320 SYMBOL 226,&X11111,&X11111,&X1
1111,&X11111,&X11111111,&X11111111
,&X11111111,&X11111110
330 SYMBOL 227,&X1111100,&X1111100
,&X1111100,&X1111100,&X1111111,&X1
111111,&X11111111,&X11111111
340 SYMBOL 228,&X111111,&X111111,&
X111111,&X11110,&X11111110,&X11111
110,&X11111110,&X11111100
350 SYMBOL 229,&X11111110,&X111111
11,&X11111111,&X11111111,&X11111,&
X1111,&X1111,&X1111
360 SYMBOL 230,&X1111100,&X1111111
,&X1111111,&X1111111,&X1111111,&X1
111000,&X1111000,&X1111000
370 SYMBOL 231,&X11111,&X11111111,
&X11111111,&X11111111,&X11111110,&
X0,&X0,&X0
380 SYMBOL 232,&X1111000,&X1111000
,&X1111000,&X1111000,&X1111000,&X1
111100,&X1111100,&X11111100
390 SYMBOL 233,&X11110,&X11110,&X1
1110,&X11110,&X11110,&X111111,&X11
1111,&X1111111
400 SYMBOL 234,&X11111,&X111 111,
&X11111111,&X11111111,&X11111 10,&
X11111000,&X1111100,&X111110
410 SYMBOL 173,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
,&X11111000,&X11111000,&X11111000
420 SYMBOL 174,&X0,&X0,&X0,&X110,&
X110,&X110,&X110,&X110
430 SYMBOL 40,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,
&X0,&X11111111,&X11111111
440 SYMBOL 41,&X0,&X0,&X0,&X0,&X11
1110,&X111110,&X0,&X0
450 SYMBOL 38,&X11100000,&X1110000
0,&X11100000,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
460 SYMBOL 39,&X11100,&X11100,&X0,
&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
470 SYMBOL 168,&X0,&X0,&X0,&X11111
111,&X11111111,&X111111,&X110110,&
X110110
480 SYMBOL 169,&X10001,&X11111,&X1
0101,&X11111111,&X11111110,&X11111
100,&X1101100,&X1101100
490 yb=3
500 MODE 0:PEN 6:LOCATE 7,3:PRINT
CHR$(212)+CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(2
16)+CHR$(219)+CHR$(32)+CHR$(220)+C
HR$(221)
510 LOCATE 3,10:PRINT CHR$(32)+CHR
$(32)+CHR$(222)+CHR$(221)+CHR$(32)
+CHR$(222)+CHR$(229)+CHR$(32)+CHR$
(216)+CHR$(219)+CHR$(32)+CHR$(222)
+CHR$(229)+CHR$(32)+CHR$(216)+CHR$
(219)+CHR$(32)+CHR$(220)+CHR$(221)
520 LOCATE 7,4:PRINT CHR$(213)+CHR
$(32)+CHR$(32)+CHR$(217)+CHR$(218)
+CHR$(32)+CHR$(223)+CHR$(224)
530 LOCATE 3,11:PRINT CHR$(32)+CHR
$(32)+CHR$(213)+CHR$(32)+CHR$(32)+
CHR$(230)+CHR$(234)+CHR$(32)+CHR$(
217)+CHR$(218)+CHR$(32)+CHR$(230)+
CHR$(231)+CHR$(32)+CHR$(217)+CHR$(
218)+CHR$(32)+CHR$(223)+CHR$(224)
540 LOCATE 7,5:PRINT CHR$(214)+CHR
$(215)+CHR$(32)+CHR$(214)+CHR$(215
)+CHR$(32)+CHR$(225)+CHR$(226)
550 LOCATE 3,12:PRINT CHR$(32)+CHR
$(32)+CHR$(227)+CHR$(228)+CHR$(32)
+CHR$(232)+CHR$(233)+CHR$(32)+CHR$
(214)+CHR$(215)+CHR$(32)+CHR$(232)
+CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(214)+CHR$(
215)+CHR$(32)+CHR$(225)+CHR$(226)
560 LOCATE 1,24:PRINT "PAR  F et S
  MARQUET"
570 LOCATE 17,17:PEN 1:PRINT CHR$(
33):LOCATE 17,18:PEN 2:PRINT CHR$(
34):LOCATE 17,19:PEN 1:PRINT CHR$(
35):PRINT CHR$(22);CHR$(1):LOCATE
17,20:PEN 5:PRINT CHR$(36):LOCATE
17,20:PEN 3:PRINT CHR$(37):LOCATE
18,18:PEN 4:PRINT CHR$(41)
580 LOCATE 18,18:PEN 6:PRINT CHR$(
40):LOCATE 18,19:PEN 1:PRINT CHR$(
38):LOCATE 18,19:PEN 2:PRINT CHR$(
39):PRINT CHR$(22);CHR$(0)
585 LOCATE yb,20:PEN 3:PRINT CHR$(
168)+CHR$(169):FOR t=1 TO 200:NEXT
:GOTO 3330
590 LOCATE yb,20:PEN 3:PRINT CHR$(
168)+CHR$(169):SOUND 1,600,1,14,4
600 yb=yb+1:FOR t=1 TO 200:NEXT:LO
CATE yb-1,20:PRINT " "
610 IF yb=16 THEN GOTO 620 ELSE 59
0
620 LOCATE 15,20:PEN 3:PRINT CHR$(
168):LOCATE 17,17:PRINT " ":LOCATE
 17,18:PRINT "  ":LOCATE 17,19:PRI
NT "  "
630 LOCATE 17,18:PEN 1:PRINT CHR$(
33):LOCATE 17,19:PEN 2:PRINT CHR$(
34):LOCATE 17,20:PEN 1:PRINT CHR$(
35):PRINT CHR$(22);CHR$(1):LOCATE
18,20:PEN 1:PRINT CHR$(38):LOCATE
18,20:PEN 2:PRINT CHR$(39):LOCATE
18,19:PEN 6:PRINT CHR$(40)
640 LOCATE 18,20:PEN 5:PRINT CHR$(
173):LOCATE 18,20:PEN 3:PRINT CHR$
(174):PRINT CHR$(22);CHR$(0):LOCAT
E 19,20:PEN 4:PRINT CHR$(41)
650 FOR t=1 TO 2000:NEXT
660 MODE 1:LOCATE 4,2:PEN 1:PRINT
"Voulez vous la regle du jeu O/N ?
"
670 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 670
680 IF INKEY(34)=0 THEN GOTO 710
690 IF INKEY(46)=0 THEN GOTO 1510
700 GOTO 660
710 MODE 0:CLS:LOCATE 4,1:PEN 6:PR
INT "REGLES DU JEU"
720 LOCATE 1,6:PEN 4:PRINT "FREDER
IC :"
730 PRINT CHR$(22);CHR$(1):LOCATE
12,4:PEN 1:PRINT CHR$(33):LOCATE 1
2,5:PEN 2:PRINT CHR$(34):LOCATE 12
,6:PEN 1:PRINT CHR$(35):LOCATE 12,
7:PEN 5:PRINT CHR$(36):LOCATE 12,7
:PEN 3:PRINT CHR$(37):LOCATE 12,6:
PEN 6:PRINT CHR$(177)
740 LOCATE 12,6:PEN 2:PRINT CHR$(1
79):LOCATE 12,7:PEN 6:PRINT CHR$(1
78):LOCATE 12,7:PEN 2:PRINT CHR$(1
80):PRINT CHR$(22);CHR$(0)
750 LOCATE 15,6:PEN 4:PRINT "est u
n"
760 LOCATE 1,9:PRINT "apprenti cui
sinier."
770 LOCATE 1,12:PRINT "Il confecti
onne des"
780 LOCATE 1,15:PRINT "crepes."
790 LOCATE 1,18:PRINT "Le chat :"
800 LOCATE 11,18:PEN 3:PRINT CHR$(
168)+CHR$(169)
810 LOCATE 14,18:PEN 4:PRINT "raff
ole"
820 LOCATE 1,21:PRINT "des crepes.
"
830 LOCATE 4,25:PEN 5:PRINT "[espa
ce] s.v.p."
840 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 830
850 IF a$=" " THEN 870
860 GOTO 830
870 CLS:LOCATE 1,1:PEN 4:PRINT "Le
 chat est toujours"
880 LOCATE 1,4:PRINT "dans les jam
bes de"
890 LOCATE 1,7:PRINT "son ami FRED
ERIC."
900 LOCATE 1,10:PRINT "Aidez l'app
renti a"
910 LOCATE 1,13:PRINT "livrer ses
crepes a"
920 LOCATE 1,16:PRINT "l'autre bou
t de la"
930 LOCATE 1,19:PRINT "cuisine san
s tomber"
940 LOCATE 1,22:PRINT "sur l'anima
l."
950 LOCATE 4,25:PEN 5:PRINT "[ESPA
CE] s.v.p."
960 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 960
970 IF a$=" " THEN 990
980 GOTO 950
990 CLS:LOCATE 1,1:PEN 4:PRINT "Un
e chute vous fera"
1000 LOCATE 1,4:PRINT "perdre une
vie."
1010 LOCATE 1,7:PRINT "Pour eviter
 le chat"
1020 LOCATE 1,10:PRINT "utilisez l
es touches"
1030 LOCATE 1,13:PRINT "du pave nu
merique."
1040 LOCATE 5,16:PRINT CHR$(242);:
PRINT "  a gauche"
1050 LOCATE 5,19:PRINT CHR$(243);:
PRINT "  a droite"
1060 LOCATE 5,22:PRINT CHR$(240);:
PRINT "  pour sauter"
1070 LOCATE 4,25:PEN 5:PRINT "[ESP
ACE] s.v.p."
1080 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1080
1090 IF a$=" " THEN 1110
1100 GOTO 1070
1110 CLS:LOCATE 1,1:PEN 4:PRINT "l
es crepes flambees "
1120 LOCATE 1,4:PRINT "sont bien m
eilleures"
1130 LOCATE 1,7:PRINT "Pour faire
une crepe"
1140 LOCATE 1,10:PRINT "flambee ,
il suffit "
1150 LOCATE 1,13:PRINT "de toucher
 la flamme"
1160 PRINT CHR$(22)+CHR$(1):LOCATE
 2,16:PEN 11:PRINT CHR$(208):LOCAT
E 2,16:PEN 12:PRINT CHR$(209):PRIN
T CHR$(22);CHR$(0)
1170 LOCATE 4,16:PEN 4:PRINT "qui
traverse la"
1180 LOCATE 1,19:PRINT "cuisine de
 long en "
1190 LOCATE 1,22:PRINT "large avec
 la crepe."
1200 LOCATE 4,25:PEN 5:PRINT "[ESP
ACE] s.v.p."
1210 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1210
1220 IF a$=" " THEN 1240
1230 GOTO 1200
1240 CLS:LOCATE 1,1::PEN 4:PRINT "
Pour faire sauter la"
1250 LOCATE 1,4:PRINT "crepe , uti
lisez la"
1260 LOCATE 1,7:PRINT "touche [COP
Y]."
1270 LOCATE 1,13:PRINT "Une crepe
livree au"
1280 LOCATE 1,16:PRINT "client vou
s procure"
1290 LOCATE 5,19:PRINT "50 points.
"
1300 LOCATE 4,25:PEN 5:PRINT "[ESP
ACE] s.v.p."
1310 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1310
1320 IF a$=" " THEN 1340
1330 GOTO 1300
1340 CLS:LOCATE 1,1:PEN 4:PRINT "U
ne crepe flambee"
1350 LOCATE 1,4:PRINT "rapporte un
 bonus de"
1360 LOCATE 5,7:PRINT "25 points"
1370 PEN 6:LOCATE 1,10:PRINT "Mais
 attention..."
1380 LOCATE 1,13:PEN 4:PRINT "Si v
ous touchez la "
1390 LOCATE 1,16:PRINT "flamme ave
c la tete"
1400 LOCATE 1,19:PRINT "vous finir
ez vite en "
1410 LOCATE 1,22:PRINT "cendres :"
:LOCATE 11,22:PEN 6:PRINT CHR$(210
)+CHR$(211):
1420 LOCATE 4,25:PEN 5:PRINT "[ESP
ACE] s.v.p."
1430 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1430
1440 IF a$=" " THEN 1460
1450 GOTO 1420
1460 CLS:LOCATE 1,1:PEN 4:PRINT "L
e jeu se joue aussi"
1470 LOCATE 1,4:PRINT "au joystick
."
1480 LOCATE 5,15:PRINT "BONNE CHAN
CE"
1490 LOCATE 4,25:PEN 5:PRINT "[ESP
ACE] s.v.p."
1500 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1500
1510 MODE 0:PEN 5:LOCATE 1,12:PRIN
T "PATIENCE LA PATE SE"
1520 LOCATE 7,15:PRINT "PREPARE"
1530 RUN "CREPES1"
3330 a=1:t=12
3340 RESTORE 3410
3360 WHILE a<>0
3370 READ a,b,c
3380 SOUND a,b,INT(t*c*0.8334),15
3390 WEND
3410 DATA 17,190,1,10,239,1,49,179
,2,42,213,2,28,239,2,49,159,4,42,1
90,4,28,239,4,49,159,2,42,190,2,28
,239,2,49,142,2,42,179,2,28,239,2,
49,159,2,42,190,2,28,239,2,49,142,
2,42,179,2
3420 DATA 28,239,2,49,134,2,42,159
,2,28,201,2,17,159,1,10,201,1,49,1
50,1,42,179,1,28,201,1,49,134,4,42
,159,4,28,201,4,49,134,2,42,159,2,
28,201,2,49,119,2,42,150,2,28,201,
2,49,134,2,42,159,2
3430 DATA 28,201,2,49,119,2,42,150
,2,28,201,2,49,113,4,42,134,4,28,1
69,4,49,113,1,42,134,1,28,169,1,49
,134,1,42,169,1,28,239,1,49,113,2,
42,134,2,28,169,2,49,106,4,42,134,
4,28,179,4
3440 DATA 49,106,1,42,134,1,28,179
,1,49,134,1,42,179,1,28,213,1,49,1
06,2,42,134,2,28,179,2,49,106,4,42
,127,4,28,159,4,49,106,1,42,127,1,
28,159,1,49,127,1,42,159,1,28,213,
1
3450 DATA 49,106,2,42,127,2,28,159
,2,49,100,4,42,127,4,28,169,4,49,1
00,1,42,127,1,28,169,1,49,127,1,42
,169,1,28,201,1,49,100,2,42,127,2,
28,169,2,49,95,10,42,127,10,28,150
,10,0,0,0
3460 FOR t=1 TO 1500:NEXT:GOTO 590
```

LISTING 2

```
10 SYMBOL AFTER 32
20 'chapeau
30 SYMBOL 33,&X0,&X1111110,&X11111
10,&X1111110,&X111100,&X111100,&X1
11100,&X111100
40 'tete a droite
50 SYMBOL 34,&X1111110,&X1111110,&
X1111010,&X1111111,&X1111111,&X111
1100,&X1111100,&X111000
60 'tete a gauche
70 SYMBOL 42,&X1111110,&X1111110,&
X1011110,&X11111110,&X11111110,&X1
11110,&X111110,&X11100
80 'corps
90 SYMBOL 35,&X11111111,&X11111111
,&X11111111,&X11111111,&X11111111,
&X11111111,&X11111111,&X11111111
100 ' jambe a droite
110 SYMBOL 36,&X111000,&X111000,&X
111000,&X111000,&X111000,&X111000,
&X0,&X0
120 'pied a droite
130 SYMBOL 37,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,
&X0,&X111110,&X111110
140 'pied a gauche
150 SYMBOL 91,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,
&X0,&X1111100,&X1111100
160 'jambe a gauche
170 SYMBOL 47,&X11100,&X11100,&X11
100,&X11100,&X11100,&X11100,&X0,&X
0
180 'bras a droite
190 SYMBOL 38,&X11100000,&X1110000
0,&X11100000,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
200 'main a droite
210 SYMBOL 39,&X11100,&X11100,&X0,
&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
220 'main a gauche
230 SYMBOL 44,&X111000,&X111000,&X
0,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
240 'bras a gauche
250 SYMBOL 43,&X111,&X111,&X111,&X
0,&X0,&X0,&X0,&X0
260 'plateau
270 SYMBOL 40,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,
&X0,&X11111111,&X11111111
280 'crepe a droite
290 SYMBOL 41,&X0,&X0,&X0,&X0,&X11
1110,&X111110,&X0,&X0
300 'crepe a gauche
310 SYMBOL 46,&X0,&X0,&X0,&X0,&X11
11100,&X1111100,&X0,&X0
320 ' poele
330 SYMBOL 93,&X10000001,&X1000000
1,&X11111111,&X11111111,&X0,&X0,&X
0,&X0
340 'feu
350 SYMBOL 95,&X0,&X0,&X0,&X101010
1,&X1010101,&X1111111,&X0,&X0
360 'gaziniere
370 SYMBOL 123,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
,&X0,&X11111111,&X11111111
380 SYMBOL 125,&X11111111,&X111111
11,&X11111111,&X11111111,&X1111111
1,&X11111111,&X11000011,&X11000011
390 'crepe sur le feu
400 SYMBOL 126,&X111110,&X111110,&
X0,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
410 'pas de crepe
420 SYMBOL 150,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
,&X0,&X0,&X0
430 '1 crepe
440 SYMBOL 151,&X0,&X0,&X0,&X0,&X1
111110,&X1111110,&X0,&X0
450 '2 crepes
460 SYMBOL 152,&X0,&X0,&X1111110,&
X1111110,&X1111110,&X1111110,&X0,&
X0
470 '3 crepes
480 SYMBOL 153,&X1111110,&X1111110
,&X1111110,&X1111110,&X1111110,&X1
111110,&X0,&X0
490 '4 crepes
```

A SUIVRE...

ZANIMAUX


VOICI QUELQUES IDÉES NOUVELLES SUR LES ANIMAUX... CERTAINES SONT ÉTRANGES... MAIS ALLEZ DONC VÉRIFIER...


LES MOUTONS, AVANT DE DONNER DE LA LAINE, POUSSENT DANS DES FLEURS...


SI ON LES CUEILLE AVANT LEUR MATURITÉ, ILS DONNENT CE QU'ON APPELLE DU COTON.


IL N'Y A AUCUNE DIFFÉRENCE ENTRE UN CHAMEAU ET UN DROMADAIRE À VERRUE...


VOUS CONNAISSEZ TOUS LE CHIEN D'ARRÊT, FIDÈLE AMI DU CHASSEUR


MAIS CONNAISSEZ-VOUS CETTE ESPÈCE ENCORE RARE, LE CHIEN D'ARRÊT-MALADIE ?


MAIS POURQUOI L'AUTRUCHE EST-ELLE LE SEUL ANIMAL À MANGER DES TRANSISTORS ?
GLP!
C'EST VRAI ! ÇA ! POURQUOI ?


...PARCE QU'ELLE SEULE SAIT SE SERVIR DE SON COU COMME D'UNE ANTENNE.
EUR1
FIP
RMC
RTL
95,2


ON DIT SOUVENT QUE L'ORANG-OUTAN SINGE L'HOMME


C'EST FAUX. EN FAIT, IL ORANG-OUTANNE L'HOMME !
TU COMMENCES SÉRIEUSEMENT À M'ORANG-OUTANNER !


POURQUOI LE CHAT RENTRE-T-IL SES PATTES SOUS LUI POUR DORMIR ?


C'EST POUR JOUER AVEC SON PETIT AMSTRAD INTÉRIEUR !


LA LÉGENDE POPULAIRE VEUT QUE LA TORTUE SOIT CALME ET PACIFIQUE


MAIS SAVEZ-VOUS QUE CHAQUE ANNÉE, DES MILLIERS DE TORTUES S'ENGAGENT DANS L'ARMÉE ?


ET DITES-MOI COMMENT RECONNAÎTRE UN ÉLÉPHANT D'ASIE ET UN D'AFRIQUE ?


C'EST TRÈS SIMPLE.
AFRICA
ASIA
60
60
TIR
TIR


QUAND À L'HOMME, IL EST APPARU SUR TERRE IL Y A TRÈS, TRÈS LONGTEMPS...


DIVERSES RACES SONT...


... APPARUES ...


... UN PEU AU HASARD ...
RICARD


...MAIS MAL ADAPTÉES À L'ÉPOQUE ELLES ONT DISPARU POUR RÉAPPARAÎTRE DES MILLÉNAIRES PLUS TARD. POUR LA JOIE DE TOUS.
THIRIET
FIN

ERIC BILLON GAGNE LE DISQUE DUR DE LA SEMAINE OFFERT PAR AMSTRADEBDO

Cette semaine, ce sont les douces mains de notre chef de publicité qui ont tiré le coupon gagnant : celui de **ERIC BILLON.** L'heureux homme habite en Ardèche et possède un 664 couleur depuis un an. Eric n'est pas un passionné de la programmation mais des jeux d'aventures français, comme ORPHEE ou SRAM. Il va pouvoir en stocker des énigmes avec 20 mégas...
Ne désespérez pas : la semaine prochaine, pas de doute, c'est pour vous.



Le disque dur 20 mégas pour CPC et son contrôleur.



GAGNANT DU HIT LECTEUR

Cette semaine Olivier Paux - 1, rue d'Alembert, 38000 Grenoble - nous a envoyé son hit parade et il a eu raison. Il gagne l'abonnement d'un an à AMSTRADEBDO, et en prime la cassette numéro 1. Continuez de nous adresser la liste de vos quinze logiciels préférés, vous serez peut-être le prochain vainqueur tiré au sort dans l'énorme masse de cartes postales.

VOICI LES 200 GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADEBDO / FIL

Les gagnants du logiciel Aliens (Activision), proposé dans le *numéro 4, qui* n'auraient pas reçu leurs lots, peuvent s'adresser directement à Activision : 9, avenue Matignon, 75008 Paris (ne pas téléphoner).

ROLLAND MARC de SAINT-VINCENT LES FORTS (04570) • LOUIS JEAN-YVES d'INZINZAC (56650) • BEZARD FRANÇOIS d'ORVAULT (44700) • CHIEU HANMAING de DIJON (21000) • ZERLVERDER MICHEL d'EVREUX (27000) • KEZZAR CYRIL de MARSAC-SUR-L'ISLE (24430) • TROIAN STEPHANE de VALLON-EN-SULLY (03190) • MORIZOT SYLVAIN de DIJON (21000) • COHEN DAVID de LYON (69004) • TRANCHINA MICHELE de BONNE (74380) • COHEN DAVID de RILLIEUX (69140) • VERMALE MARCEL de ROSIERE JOYEUX (07260) • BARGETON SEBASTIEN de AUBERRAS (07200) • MARON ROBERT de LYON (69004) • PERRIN DAVID de SAUZET (26740) • LODS JEAN-CLAUDE de DIJON (21000) • MAREK de PARIS (75015) • TOUKNY JEAN-MARIE de VANAC (24800) • VERSMISSE XAVIER de CALAIS (62100) • LOOTEN SEBASTIEN de ROUBAIX (59100) • MICHAU PIERRE de NARBONNE (11100) • MONTAGIER YVETTE de TARASCON (13150) • MONTAGNIER ELISABETH de NARBONNE (11100) • LUSARDI FREDERIC de TROYES (10000) • GARNIER CHRISTIAN de TOURS (37000) • ALLOT-MITTEAUX du CHESNAY (78150) INGLES JEAN de CLUSES (74300) • INGLES SEBASTIEN de CLUSES (74300) • CABELLO SALVADOR d'OLORON SAINTE-MARIE (64400) • MOREAU FRANCIS de SAINT-GERMAINT-LES-CORBEIL (91100) • BOYER CHRISTOPHE de QUILLAN (11500) • AUBRIL PASCAL de BAYEUX (14400) • CORTIJO MIREILLE d'OBERNAI (67210) • BILLETTE ALAIN de JUZIERS (78820) • BILLES FRANCOIS de ROUEN (76300) • CHEILLAN DAVID de VENELLES (13770) • LAURENT GRIFFIER de BRY-SUR-MARNE (94360) • ROZE

Suite page 22

A CROQUER POUR MA BECANE!

S.et L. Hauduc
J.Hemonic
P.Giroud
J.M Menou
J.Robson

SRAM 2
SRAM 2 ou la revanche de Cinomeh. Ce jeu d'aventure, aussi intelligent que SRAM 1, vous entrainera dans un univers encore plus riche, encore plus beau, encore plus envoûtant. Par Jacques Hémonic, Serge et Ludovic Hauduc.
AMSTRAD CPC DISQUETTE

1001 BC
A MEDITERRANEAN ODYSSEY
Plongez dans l'Aventure : revivez en temps réel le voyage éprouvant d'Ulysse sous la menace des monstres et des dieux antiques. A vos côtés, des compagnons de route autonomes. Bruitages, graphismes, animations, dialogues intelligents... Un jeu d'aventure exceptionnel, par Pierre Giroud.
AMSTRAD CPC CASSETTE ET DISQUETTE

HARRY & HARRY
Chicago 1930. Vous n'y étiez pour rien, mais vous voilà bien traqué par les hommes du Boss. Drôle, inquiétant, plein de suspense, ce jeu d'aventure est digne des meilleurs Thrillers américains. Par Jean-Marc Menou et Johan Robson.
AMSTRAD CPC DISQUETTE

ERE INFORMATIQUE
TOUJOURS UNE ÈRE D'AVANCE

Distribution FRANCE : 48.97.44.44
Télex : 232372F

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45.21.01.49
Télex EREINFO 261041F

RC B 327 327 836

CONCOURS HEBDOMADAIRE AMSTRADEBDO

EXTRAORDINAIRE :

GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS POUR CPC PAR SEMAINE !

Voici une occasion unique de gagner un disque dur 20 Mégas pour votre CPC. Le règlement est on ne peut plus simple : il suffit de nous renvoyer le coupon ci-contre en indiquant vos nom, prénom et adresse, et en répondant à la question suivante : " De combien de couleurs le CPC dispose-t-il ?". Chaque semaine, un coupon sera tiré au sort et permettra à l'heureux vainqueur de gagner le gros lot : un disque dur 20 Mégas pour CPC !
Votre coupon doit obligatoirement être expédié avant le mardi suivant la date de parution à minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante :

AMSTRADEBDO
CONCOURS
"GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS"
24, rue Baron
75017 PARIS.

COUPON-REPONSE

AMSTRADEBDO GAGNEZ UN DISQUE DUR

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
....
Code Postal : ....
Ville : ....
Ordinateur utilisé : ....
....

De combien de couleurs, le CPC dispose-t-il ?

....

Pour participer au concours, vous devez obligatoirement découper et remplir le présent bulletin. Vous pouvez aussi demander des bons de participation en écrivant au journal.

VOICI LES 200 GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADEBO / FIL

Suite de la page 21

GERALDINE de LA COQUILLE (24450) • RABUT CHRISTINE de MONTEREAU (77130) • PASTRE JANINE de MONTELIMAR (26200) • VALERE ALIBERT de SAUZET (26740) • AUBRIL LEON de MANCHE (50000) • ANDRE ALIBERT du TEIL (07400) • GROS FAMER de MONTLUCON (03100) • DAUSSET CHRISTIAN d'AURILLAC (13000) • NORO HERVE d'HERCOURT (70400) • VISOT LAURENT de FLAVIGNY/MOSELLE (54630) • ROSFELDER M. de SAINT-MAX (54130) • FAISANDIER JEROME d'ANGERS (49000) • CANEVET LOIC de ROGNAC (13340) • BOUCHET DAMIER de SAINT-ROMAIN-EN-GAL (69560) • MICHELET A. de PARIS (75015) • BRUNET CHRISTEL de SARTROUVILLE (78500) • CORNUE MICHELINE de CAEN (14000) • LABARRE JEAN-PAUL de DAMMARIE LES LYS (77190) • BANUS NATHALIE de MENNECY (91540) • DUFRESNE REGIS de MENNECY (91540) • LE FLOCH MARCEL de PLABENNEC (29212) • GAUTIER CHRISTIAN d'OLONNE-SUR-MER (85340) • BOTTA JEAN-YVES de SAINT-LAURENT DUPONT (38380) • JEAN MARC de CHERBOURG (50100) • MILLOT FREDERIC de ROUFFIGNAC (24580) • TSCHAMBSER XAVIER de NOGENT-SUR-MARNE (10400) • BIDON PHILIPPE de VERTUS (51130) • ERARD GREGORY de BESSEGES (30160) • MENTZER JULIEN de VERSAILLES (78000) • GUILLERMONT ERICK de BEAUREPAIRE (38270) • BONNET GEORGES de BEAUREPAIRE (38270) • L'HUISSIER ARNAUD de BRIGNOUD (38190) • ARDOUIN BERTRAND de SAINT-AULAYE (24410) • ROUQUETTE SYLVAIN du THOR (84250) • POUSIER ERIC de HERGNIES (59199) • VAHE PHILIPPE de WANQUETIN (62123) • MAIGROT THERESE de THIONVILLE (57100) • LETOURNEL ALEXIS de SURESNES (92150) • PECKEU CHRISTOPHE de CAPPELLE LA GRANDE (59210) • ROHR MICHAEL de SAINT-DIE (88100) • FOUCHER MARIE-PIERRE de LA ROCHELLE (17000) • BONIFACE SWANN de CHAMPAGNE-SUR-OISE (95660) • ZEMAN JEAN-JACQUES de BORDEAUX (33000) • DE NUL ROBERT d'ATHIS-MONS (91200) • DAMEME PATRICIA de LUNEL (34400) • BOUCHER LAURENT de MONTRESOR (37460) • BEAUDET JEAN-CLAUDE de PARIS (75013) • RAMBAUD BENOIT de SENNECEY-LE-GRAND (71240) • TORMENA GERARD de MONTPELLIER (34000) • HUSSON JEAN-CLAUDE de NANCY (54000) • LAMOUREUX CATHERINE de SAINTE-GENEVIEVE-DES-BOIS (91700) • FERRER ARLETTE de ROGNAC (13340) • JOUHAUD FABRICE de ISLE (87170) • BUI DANH OY DUNG de LA CHAPELLE SAINT-LUC (10600) • MATHAS ANITA de DAMVILLE (27240) • MELLER MARTINE de CLICHY (92110) • JARDEL CHRISTELLE d'HAYANGE (57700) • CHEVILLOT VERONIQUE de SURESNES (92150) • PARIENTE CHARLES de MARSEILLE (13002) • EVRARD PATRICK de PONTHIERRY (77310) • ZELLA MICHEL de MANTES-LA-VILLE (78200) • SAULET AGNES de SAVIGNY LE TEMPLE (77176) • SALLES MICHEL de BLAGNAC (31700) • ALMARIC NATHALIE de RIS ORANGIS (91130) • DOIRE ISABELLE du GRAND COMBE (30110) • MAINGAUD MARIE-CLAUDE de RICHELIEU (37120) • FERREIRA DOMINGOS de PERSAN (95340) • PERRIN VIRGINIE de MIREBEAU-SUR BEZE (21310) • HAYS ELIANE de SAINT-QUENTIN (02100) • LOUCHET FREDERIC de LYS-LES-LANNOY (59390) • GARROS BENJAMIN de BOUSSY-SAINT-ANTOINE (91800) • BOUADJEMINE DJAMEL de BEGLES (33130) • MAGINOT DOMINIQUE de MURET-CEDEX (31605) • LEFEVRE ISABELLE de COUBRON (93470) • MAINGAUD FRANCOISE de BRACIEUX (41250) • DOIRE THERESE de DRANOUX (30110) • FAYET BERNARD de MANOSQUE (04100) • FEYRAY GHISLAINE de CHERVES-RICHEMONT (16370) • BOUALEM MOHAMED de COLOMIERS (31770) • EHOUARNE MARIE de QUISTINIC (56310) • GAELLE LOUIS d'INZINZAC (56650) • MALLONK ISMAEL d'HERONVILLE SAINT-CLAIR (14200) • DE SOUSA ANTONIO de LUCE (28110) • ELLILI EMNA de NOISY-LE-SEC (93130) • DUBOIS CHRITIANE de FOUGERES (35300) • DUVIVIER DOMINIQUE de FORGES-LES-BAINS (91470) • VANVLAENDEREN CHRISTINE de BRUNOY (91800) • DOESSEKEL GINETTE d'AUBERVILLIERS (93300) • TAUGER ESTELLE de VOUES (28150) • FEVILLADE RENEE de SAINTE-SEVERE (36160) • BRIATTE DANIELLE de PERONNE (80200) • DIDRY JULIEN DE VERDUN (55100) • ANDRY SYLVIE de VILLEJUIF (94800) • EL MOUTAKI FOUAD de NANTERRE (92000) • GHIGNIER MARIE MARTINE de MARSEILLE (13500) • LEPERT JEAN-JACQUES de NOGENT-SUR-OISE (60100) • AUGOT DAIRD d'OLIVET (45160) • MARTINEZ RAOUL de PARIS (75012) • DELMON RENAUD de PARIS (75017) • VIVET HERI de LARAGNE (05300) • ANTEZAK JOSETTE de COURNON (63800) • PAROUTI ROMAIN de BRIVE (19100) • LAMOUREUX JEANNINE de SAINTE-GENEVIEVE-DES-BOIS (91700) • BERGEROT de VILLIERS-SUR-MARNE (94350) • CABANE FABRICE de BONDOUFLE (91070) • GIANGRASSO CHRISTOPHE de MARSEILLE (13003) • LAMARCHE SEBASTIEN de HYERES (83400) • FRANCIOLI DAVID de BEAUMONT HAGUE (50440) • WEIL NICOLAS de LES ULIS (91940) • FONTAINE RAPHAEL de SEYSSINNET-PARISET (38170) • GOURMELEN NOEL de PUISIEUX (77139) • LAMAGNA JEAN-PAUL de GRENOBLE (38100) • LEROY CHRISTOPHE de VAUJOURS (93410) • LABEUR JEAN-LUC de MONTIGNY-LE-BX (78180) • HABENSREITHINGER JOEL de REIGHSTETT (67116) • BILLIET ANTOINE de SAINT-JEAN-DE-MAURIENNE (73300) • LABONIE GISELE de SAINT-MITRE LES REMPARTS (13920) • KUNTZ DIDIER de THIONVILLE GARCHE (57100) • DOLPHEN FRANCOIS de BERCK-SUR-MER (62600) • FONTANEAU HENRI de MARSEILLE (13012) • LE CRONG NICOLAS de LA ROCHELLE (17000) • BERTRAND PHILIPPE de NEUILLY-SUR-MARNE (93330) • DHORDAIN DENIS de THOR (84250) • RIFFET CHRISTINE de CRETEIL (94000) • DELANNOY JEAN-MARC de FLINES LES RACHES (59148) • VACASSAINT RENE de BEAUCHAMPS (80770) • SPITERI JEAN-PIERRE de SAINT-MAUR (94100) • CRUZ JEAN-LUC de SERIGNAU (34410) • SALANI ROCHER de MARSEILLE (13015) • BURROUGHS STEPHANE de BORDEAUX (33000) • LECOINTE BRUNO de PECQ (78230) • ROUSSEAU HENRI de MONTPELLIER (34100) • VILLARS MARIE-FRANCE de LYON (69009) • BERRIAU PATRICK de MELUN CEDEX (77022) • LEFEVRE CHRISTOPHE d'OCTEVILLE (50130) • RABUT CHRISTINE de MONTEREAU (77130) • ROGER SEBASTIEN de BEAURAINS (62217) • ZIMMERMANN MICHEL de CHEMIN DE SAINT-HILAIRE (13320) • PILET LUDOVIC de CAEN (14000) • COTTENYE FREDERIEC de SAINT-ANDRE (59350) • CHARPENTIER FREDERIC de GUILLEMONT (80360) • JOST LAURENT d'ASNIERES (92600) • ROOS DOMINIQUE de BOUX WILLER (68480) • RAMOS JEANNE de PRIVAS (07000) • BEAUFUME BRUNO de PARIS (75001) • JOUSSEUME STEPHANE de SAINT-MEDARD-DE-GUIZIERES (33230) • KUCHARD FREDERIC de GUYANCOURT (78280) • MAILLAUX-BERTRAND DAVID de LIMOGES (87000) • DUBUC FABRICE d'ARRAS (62000) • BOURREL DIDIER de JONQUIERES (84150) • CYRIL ULPAT de NIMES (30000) • CUTULLIC CHRISTOPHE de PAIMBOEUF (44560) • GUERNON ROGER de CHEVREUSE (78460) • LOPEZ FRANÇOIS de MIRAMAS (13140) • DEGREMONT NICOLAS de TOULIGNAN (26770) •

LA CASSETTE MENSUELLE D'AMSTRADEBDO

La première cassette d'Amstradebdo est toujours en vente !

Dépêchez-vous, cela ne saurait durer ! Elle contient, outre les programmes et les trucs et astuces parus dans votre hebdomadaire favori, des images digitalisées (je ne vous révèlerai pas leur contenu, mais les fans de Renaud devraient être contents), et surtout Panzadrome, un superbe jeu d'arcade offert par Ariolasoft.
En plus, vous avez de la chance : Amstradebdo ayant commencé à paraître en milieu de mois, ce n'est pas quatre mais six numéros que vous retrouverez dans cette cassette, bande de veinards !



Commandez-la dès aujourd'hui pour seulement 50 F + 10 F de port à : AMSTRADEBDO, 24, rue Baron, 75017 PARIS.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse complète : ....
Règlement joint de 60 francs ☐

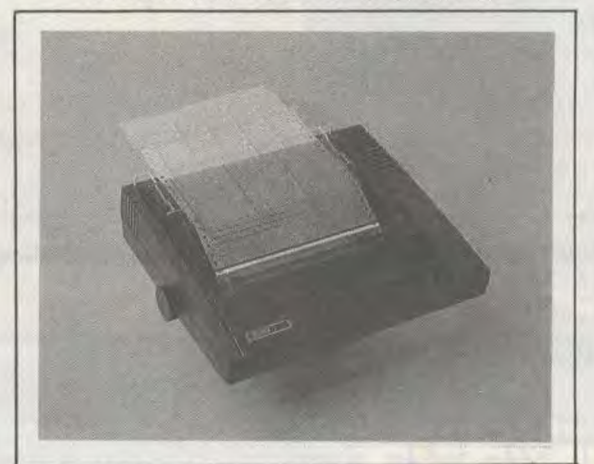


MICRO PROGRAMMES 5
82-84, bd des Batignolles
75017 PARIS.
Tél. : (1) 42 93 24 58.
Métro : Villiers.

OFFRE SPECIALE en fonction des stocks disponibles.

POUR 5490F TTC emportez L'AMSTRAD CPC 6128 COULEUR AVEC L'IMPRIMANTE EP 80+

(Imprimante 100 cps, différentes polices de caractères, compatible tous ordinateurs centronics parallèle, 80 colonnes, bi-directionnelle, friction et traction, modèle luxe, etc...)

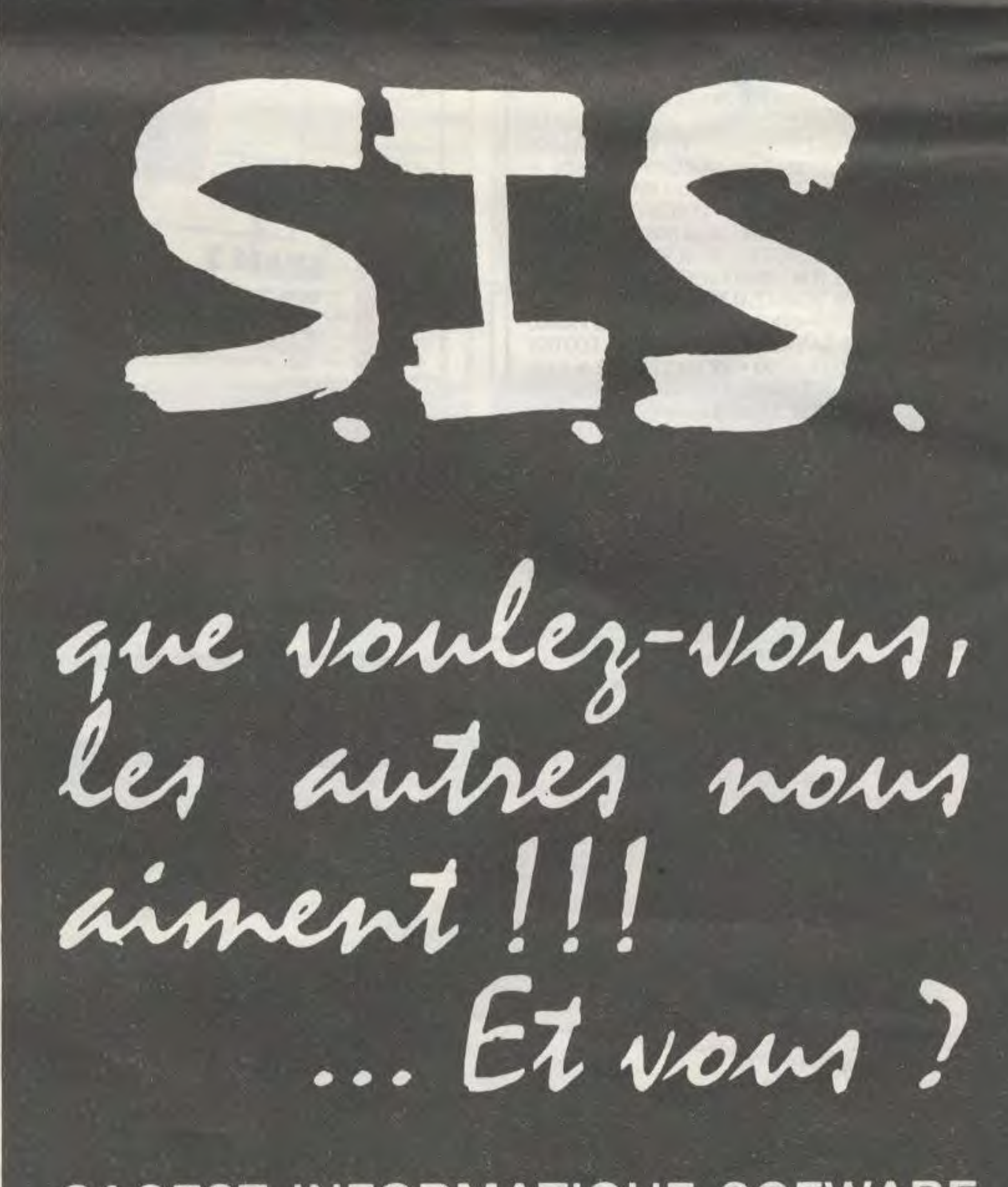


OU POUR 1490F au lieu de 2690F L'IMPRIMANTE EP 80 + seule.

EGALEMENT à votre disposition, notre gamme d'ordinateurs AMSTRAD du CPC464 au PC 1512, de périphériques, accessoires, logiciels, livres, etc..

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE, A NOUS RETOURNER.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
.... Tél : ....
Je commande l'ensemble CPC 6128 couleur avec imprimante EP 80 +. ☐
Je commande l'imprimante EP 80+ seule. ☐
+ Port : Imprimante seule : 120 F. ☐
CPC 6128 couleur + imprimante : 180 F. ☐
Ci-joint règlement de : ....
par : ....



LA CASSETTE D'AMSTRADEBDO

ATTENTION!

Tous les mois, Amstradebdo édite une super cassette longue durée qui comprend :
- Tous les programmes parus pendant un mois dans le journal !
- Tous les trucs et astuces parus dans le même temps !
- Des images-surprise digitalisées !
- Et un super programme en cadeau !

Cette cassette sera en vente au prix de 50 francs (plus 10 francs de port). Vous pourrez la commander au journal chaque fin de mois, mais vous pourrez aussi vous *abonner* pour la recevoir tous les mois à domicile ! Ainsi, douze cassettes en un an ne vous coûteront que 500 francs au lieu de 720 (50 francs + 10 francs de port x 12 mois), soit une économie substantielle de 220 francs ! Si c'est la formule "spécial 6 mois" que vous choisissez, ce n'est plus que 260 francs au lieu de 360 que vous débourserez pour recevoir en échange les six cassettes reprenant l'intégralité des listings parus dans Amstradebdo, PLUS des programmes inédits, des images digitalisées et beaucoup d'autres surprises !
N'oubliez pas à la fin du mois de décembre de commander la cassette du mois, ou reportez-vous au bulletin d'abonnement ci-contre pour vous abonner dès maintenant !

ABONNEZ-VOUS A AMSTRADEBDO

SIX FORMULES POUR TOUS LES GOUTS !

ECONOMISEZ JUSQU'A 334 FRANCS !

Comment recevoir Amstradebdo toutes les semaines à domicile, en payant moins cher ? Il suffit de s'abonner ! En vous abonnant pour un an au journal et à la cassette, vous ne payez que 750 francs pour 52 numéros et 12 cassettes, au lieu de 1084 francs si vous l'achetiez au numéro ! Pour six mois, vous ne débourserez que 400 francs au lieu de 542 : une économie conséquente ! Vous ne voulez que le journal ? 330 francs pour un an, au lieu de 364 et 170 francs pour six mois, au lieu de 182.
Vous préférez garder un contact régulier avec votre marchand de journaux et vous ne voulez que la cassette ? 500 francs ar (12 exemplaires) au lieu de 720, ou 260 francs pour 6 mois au lieu de 360 : c'est vous qui choisissez !

A renvoyer à AMSTRADEBDO, service abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse complète : ....
....
....

Ordinateur utilisé : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ 8512 ☐ 8256 ☐ 1512 ☐ Autre

2 Règlement par ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat (photocopie jointe)

	1 an	6 mois
Abonnement au journal uniquement	330 Frs ☐ (1)	170 Frs ☐ (4)
Abonnement à la cassette uniquement	500 Frs ☐ (2)	260 Frs ☐ (5)
Abonnement au journal et à la cassette	750 Frs ☐ (3)	400 Frs ☐ (6)

LA BOUTIQUE A.M.I.E

TUNER TELE DISPONIBLE

Prix d'A.M.I.E.

AMSTRAD PC1512

H.T.	
PC1512 SD MONITEUR MONOCHROME	4997
PC1512 SD MONITEUR COULEUR	6890
PC1512 DD MONITEUR MONOCHROME	6290
PC1512 DD MONITEUR COULEUR	8190
PC1512 HD10 MO MON. MONOCHROME	8790
PC1512 HD10 MO MONITEUR COULEUR	10.690
PC1512 HD20 MO MON. MONOCHROME	9990
PC1512 HD20 MO MON. COULEUR	11.890
IMPRIMANTE DMP 3000	1930,86

TTC

LES SOFTS PC AMSTRAD	
WORDSTAR 1512	750
SUPERCALC 3	750
REFLEX	835
SIDEKICK	330
COMPTA SAARI	1980
FACTURATION STOCK SAARI	1980
PAIE GIPSI	1980
FRAMEWORK PREMIER	990
DBASE II PC	990
COMPTA LPC	950
GESTION LPC	4200
EVOLUTION SUNSET	990

AMSTRAD U.C.	
CCPC 464 MONO	2190
CPC 464 COULEUR	3390
CPC 6128 MONO	3390
CPC 6128 COULEUR	4490
PCW 8256	5440
PCW 8512	

LECTEURS	
K7	300
DISKS DD1	1990
DISKS FD1	1590
DISKS FD2 (8256)	1990
DISKS 3"1/2	1990
DISKS 5" 1/4 1M6	1790
CABLE LIAISON 5"1/4	165

IMPRIMANTES	
DMP 2000	1990
OLIVETTI	1800
EPSON LX 80	2990
SMITH CORONA	1800
MCP 40	950
OKIMATE 20	2590

INTERFACES	
RS 232	590
ADAPTATEUR MP1	395
ADAPTATEUR MP2	495
EMULATEUR MINITEL	390

CONSOMMABLES	
K7 VIERGES (C20) par 10	60
DISKS 3"	35
DISKS 3" CF2 DD	50
PAPIER LISTING	--
RUBANS ENCREURS	--

CHAINE HI-FI	
CHAINE COMPACT CD1000	4490
CHAINE COMPACT CD2000	4990

MONITEUR	
COULEUR	1990
TUNER (moniteur-TV) DISPO (16 CHAINES)	1390

PERIPHERIQUES	
CRAYON OPTIQUE LP1	290
CRAYON OPTIQUE DK TRON	290
CRAYON MARK PEN II	395
SOURIS AMX	690
TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISCOPE	990
SYNTHETISEUR TECHNI MUSIC	495
DIGITALISEUR D'IMAGES	--
MODEM DTL	1490
MODEM DTL+	1990
MERCITEL (8256)	3980
PROGRAMMATEUR D'EPROM	--
EXT 64KO DK TRONICS	590
EXT 256 Ko DK TRONICS	1190
DISC SILICON 256 Ko	1190

MANETTES	
QUICKSHOT I	60
QUICKSHOT II	70
PRO 5000	170
TURBO	145

ACCESSOIRES	
BTE RANGEMENTS 10 D	25
BTE RANGEMENTS 50 D	139
HOUSSE 464 CLAVIER	70
HOUSSE 6128 CLAVIER	70
HOUSSE 8256 CLAVIER	70
HOUSSE MONITEUR MONO	70
HOUSSE MONITEUR COULEUR	80
HOUSSE MONITEUR 8256	80
HOUSSE IMPRIMANTE 8256	80
HOUSSE DD1	55
CAPOT 464	100
CAPOT 6128	120
DOUBLEUR JOYSTICKS	100
CABLES RALLONGES MO+CLA	185

TOUS CORDONS A LA DEMANDE	
CABLE CENTRONICS	150
CORDON MAGNETO	70

CONSOMMABLESK7 C20 (LES 10)	60
DISQUETTES 3"	35

LOGICIELS

LOGICIELS PCW 8256	
MULTIPLAN	498
WORDSTAR POCKET	890
ALIENOR	1055
DBASEII	780
DAMOCLES	1700
ALIENOR	1055
POCKETBASE	719
CBASIC D	650
DR DRAW D	--/650
DR GRAPH D	--/650
QUICKMAILING D	--/790

PEDAGOS	
ALGEBRE K7/D	177/248
EQUATIONS K7/D	177/248
LUDODESSIN K7/D	110/145
PALETTE MAGIQUE K7/D	120/298
CARTE D'EUROPE K7/D	177/248
PAYS DE BIG BEN D	237
GEOMETRIE K7/D	177/248
OUTRE RHIN D	237

UTILITAIRES	
SPIRIT K7	94
SPACEMOVING (6128) K7/D	295/395
LORIGRAPH K7/D	210/340
TURBOPASCAL D	741
AMSWORD K7	245
PASCAL MT + D	650
DB COMPILATEUR D	790
DATAMAT D	450
TRANSMAT (6128) D	170
SUPERPAINT	395
CALCUMAT	450
DAMS (ASSEMBLEUR) K7/D	295/395
TEXTOMAT	450
AMS COMPTA D	750
AMSFILE K7	245
ODJOB D	216
AUTOFORMATION ASSEMB K7/D	195/295

SERVICE APRES-VENTE
FINI LES INTERMÉDIAIRES
A.M.I.E. DÉPANNE VOS MICRO
Prix fixes* Forfait ou sur devis
Delais reduits Maxi 8 jours
Qualite assuree
Chaque reparation est garantie 1 mois

PROMOS
CPC464 Mono + interface couleur : 2490
CPC6128 couleur + imprimante : 5990

BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à : A.M.I.E.

NOM
ADRESSE
TÉL
PRIX
RÉFÉRENCES

CATALOGUE SOFT : ☐
Participation aux frais d'envoi .... + 20 F
Règlement : je joins F ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

Matériel garanti 2 ans

11, bd Voltaire 75011 Paris (M° République) - Tél. (1) 43.57.48.20 - Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

HIT PARADE



Chaque semaine, retrouvez le hit-parade des meilleures ventes de logiciels des distributeurs et le vôtre. Participez au classement en nous adressant sur carte postale le titre de vos 15 logiciels préférés. L'un de vous gagnera, chaque semaine, un abonnement d'un an à AMSTRADEBDO, K7 comprise !

Avec la participation de Guillemot, Innelec, Loridif et Micromania.

HIT DISTRIBUTEURS

1	**They Sold A Million III** *de The Hit Squad*	—
2	**Break Thru** *d'Us Gold*	▲
3	**Konami Greatest Hits** *de Konami*	▲
4	**Pack Fil** *de FIL*	▲
5	**Gauntlet** *d'Us Gold*	▲
6	**Gold Hits** *de D'Us Gold*	▼
7	**The Goonies** *de Datasoft*	▲
8	**Tarzan** *de Martech*	▲
9	**Alien** *d'Activision*	▲
10	**Dragon's Lair** *de Software Projects*	▼
11	**Hit Pack** *D'Elite Systems*	▼
12	**MGT** *de Loriciels*	▼
13	**1942** *d'Elite Systems*	▼
14	**Ikari Warrior** *d'Elite Systems*	▼
15	**Infiltrator** *d'Us Gold*	▼

HIT LECTEURS

1	**Winter Games** *d'Epyx*	▲
2	**Ghosts'n'Goblins** *d'Elite Systems*	▼
3	**Zombi** *d'Ubi Soft*	▲
4	**Sram** *d'Ere Informatique*	▲
5	**Crafton et Xunk** *d'Ere Informatique*	▼
6	**Ikari Warrior** *d'Elite Systems*	▼
7	**Green Beret** *d'Imagine*	▲
8	**Bactron** *de Loriciels*	▲
9	**3D Grand Prix** *d'Amsoft*	▲
10	**Trailblazer** *de Gremlin Graphics*	▲
11	**MGT** *de Loriciels*	▲
12	**Lightforce** *de FTL*	▲
13	**Commando** *d'Elite Systems*	▲
14	**Le Pacte** *de Loriciels*	▼
15	**Cauldron II** *de Palace Software*	▲